レーシングゲーム史上最高のシミュレート性を誇る「GRAND PRIX 3」登場　GeForce2 GTS以上の性能を持つRADEON 64MBの実力を探る

2000年10月1日発行（毎月1回1日発行）　第3巻第10号通巻28号　1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

10

OCTOBER 2000
No.028

月刊プレイオンライン

究極のキャラクターを育てるための
保存版コンプリートガイド第2弾

DIABLO II

ビッグタイトル高密度攻略

EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK
SHOGUN TOTAL WAR
Age of Empires II拡張パック:覇者たちの光陰

特集

FINAL FANTASYシリーズプロデューサー
スクウェア坂口氏が語るネットワークゲームの未来

付録CD-ROM

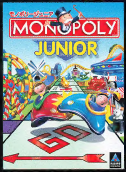
STAR TREK VOYAGER:ELITE FORCE、蒼きウル CFS II
VAMPIRE:THE MASQUERADE-REDEMPTION、アプサラス
KISS PSYCHO CIRCUSなど、じっくり遊べる最新ゲームの体験版を多数収録

©2000 by Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo is a trademark and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Havas Interactive, Inc. in the U.S. and/or other countries.

BLIZZARD ENTERTAINMENT
for Windows 98/95/2000/NT
for Macintosh
世界中のファンを熱狂させたネットワーク対戦型RPG
『DIABLO™』に待望の続編が登場！
NOW ON SALE!!
DIABLO II™
完全日本語マニュアル付　価格　8,800円(税別)
Diablo™ II
©2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo, Blizzard Entertainment and Battle.net are trademarks or registered trademarks of Havas Interactive, Inc., and/or its wholly owned subsidiaries in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.
CAPCOM
開発元:ブリザード・エンタテインメント　発売元:株式会社カプコン

家族みんなで楽しめるモノポリーシリーズ好評発売中!

モノポリー2
5,800円



モノポリーJr
4,800円

パソコン初登場!9月発売予定!!

ロックマンDASH
3,600円

ナムコの代表作がアーケード版完全移植で復活!

パックマン 2,000円

タイトーの名作アクションがアーケード版完全移植で復活!

バブルボブル 2,000円

世界で最も有名なパズルゲームテトリスが新しくなって登場!

ザ ネクストテトリス 2,000円

必殺パチンコWinシリーズ続々登場!

必殺パチンコWIN CRバトルヒーローFX
2,000円

必殺パチンコWIN CRモーレツ原始人E
2,000円

必殺パチンコWIN アレジン・アレンジマン・エキサイト
2,000円

夏の夜に恐怖をお届け・・・

バイオハザード3
オリジナルパッド付き限定版 7,200円

ディノクライシス
5,800円

夏の風物詩といえばコレ!

高校野球道CV
3,600円

商品に関するお問い合わせ先 株式会社メディアカイト 〒141-0022 東京都品川区東五反田2-2-14 第2岩崎ビル2F TEL 03-5449-2581 メディアカイトホームページ http://www.media-kite.co.jp

MediaKite

モノポリー2 © 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. / モノポリージュニア © 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. / ロックマンDASH © CAPCOM CO.,LTD.1999,2000 ALL RIGHTS RESERVED. / パックマン © 1980,2000 LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.
バブルボブル TAITO CORPORATION 1986,2000 / CRバトルヒーローFX © 1999, 2000 SUNSOFT © DAIICHI / CRモーレツ原始人E © 1999, 2000 SUNSOFT © TOYOMARU © KONAMI / バイオハザード3 © CAPCOM CO.,LTD.1999,2000 ALL RIGHTS RESERVED.
ディノクライシス © CAPCOM CO.,LTD.1999,2000 ALL RIGHTS RESERVED. / 高校野球道CV © 1998-2000 日本クリエイト
ザ ネクストテトリス
Tetris®; © Elorg 1987 The Next Tetris™; © Elorg 1999 Tetris Logo by Roger Dean; © The Tetris Company 1997 All Rights Reserved Original Concept & Design by Alexey Pajitnov Tetris® and The Next Tetris™ licensed to The Tetris Company and sublicensed to Bullet-Proof Software, Inc.

「ODN」なら、24時間使い放題で、月々1,950円。

バリュープラン	月額1,300円	朝から晩まで使い放題 入会金無料	
ベーシックプラン	月額1,950円	24時間使い放題 入会金無料	フレッツ・ISDN対応

※22:00〜5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでご利用できます。
※フレッツ・ISDNはNTT地域会社の提供するISDN通話料定額制サービスです。

◎モバイルプラン：月額980円／モバイルユースに最適・入会金無料
※詳しくはODNサポートセンターまで ＊専用の申込用紙でのお申込みとなります。

通話料込みのまるごとプランも選べます。1秒毎の課金計算だから、ムダなくおトク!!

「まるごと 1」 1時間まで400円／月額	「まるごと 5」 5時間まで1,500円／月額	「まるごと 10」 10時間まで2,500円／月額

※上記時間を超過の場合、10円／分がかかります。

大容量回線で、スイスイつながる。日本テレコムならではの大容量回線（東京〜大阪300Mb/s）だから、インターネットに高速アクセス。アクセスポイントも全国主要175都市に設置され、今後さらに増強予定です。

サポート体制&コンテンツも充実。困ったときは、通話料無料のODNサポートセンターへ。専門のスタッフがさまざまな質問・トラブルを解決します。また、ODNにはコンテンツもいっぱい。ネットショッピングや占い、ゲーム、チャットなど盛り沢山です。

入会は本誌付録CD-ROMで簡単ラクラク。

＊ODN定額制サービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。＊記載の価格は消費税別
＊記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。 ＊「電話代」：インターネット接続時の「通話料」

インターネットは日本テレコム

ODN

Open Data Network

プーさんメールを楽しめるのは ODNだけだよ。
プーさんメール
© Disney
あなたのパソコンにプーさんがやってくる。
くまのプーさんがメールソフトになって新登場!

●お問い合わせは：ODNサポートセンター 0088-86（ODNサービス案内・無料） 0088-85（ODN接続サポート・無料）
9:00〜21:00（平日）9:00〜18:00（土・日・祝祭日）
<FAX>0088-22-8850（24時間無料着信）<E-mail>odn-support@odn.ad.jp（ODNサービス案内）
詳しくは、ODNホームページへhttp://www.odn.ne.jp/

OK! 市外も、国際も、インターネットも、携帯も、日本テレコム。

0088 ／ 0041 ／ 日本テレコム ／ J-PHONE ／ ODN

おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!

最新のCD売上げ・レンタルランキングを毎週速報!!

「Ranking Data」

ランキング通のあなたにおすすめなのが、ツタヤレコードチェーンのCD売上げ・レンタルランキングを毎週伝えてくれる「Ranking Data」のコーナー。CD総合・邦楽・洋楽・シングル ベスト5に加え、詳細ページではベスト20位まで知ることができます。

みんなが楽しめるコンテンツがいっぱい。

検索や最新ニュース、チャンネル、チャットなど盛り沢山

「ODNエキサイト」

ODNは、新しいインターネット情報提供サービス。検索サービスや最新ニュース、チャンネル、チャットなど豊富なサービスを用意。「マイODNエキサイト」に登録すると、トップページに表示する項目を指定できます。

12の質問の回答すべてが一致した男女をマッチング

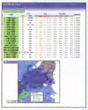
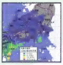
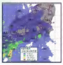
「ODN 赤い糸をさがせ」

この世の中には自分と同じ趣味や嗜好を持った相手がきっといるはず。そんな赤い糸で結ばれたような二人を引き合わせてくれる新企画。使い方はとても簡単、12の質問に答えていくだけ。すべてにマッチした相手がいると、翌日にメールが届きます。

おでかけ前のお天気チェック!3時間後の降雨状況までわかる

「ODN Weather Radar」

ODN Weather Radarは、天気予報とはひと味違ったウェザーエンターテイメント。ODNトップページの都市をクリックすれば、各エリアの詳細な天気予報にくわえ、3時間分の降雨予測を地図表示。これがあれば、傘が必要かどうか、一目でわかります。

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。＊32MB以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

スタート

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。

*ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。

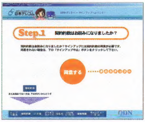
④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。

⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。

*ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]



接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]

ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。

③[STEP3 お支払い方法の選択]

お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※

④[STEP4 アクセスポイントの選択]

バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。

⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。

⑥[STEP5 必要事項の入力]

ご利用されるプランを選択後必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
＊お支払い方法によって入力画面は異なります。
＊お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
＊ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。
オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

⑦[STEP6 入力内容の確認]

入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
＊複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。

⑧[Finish]

登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
＊この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。

メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
＊注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
＊ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。
＊Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。＊MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。

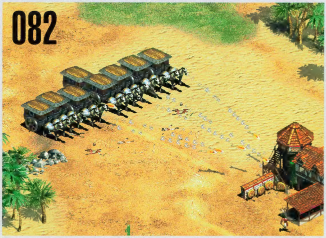
●ご不明な点は **ODNサポートセンター** フリーコール **0088-85** (ODN接続サポート・無料) フリーコール **0088-86** (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぐ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

特集1

Age of Empires II 拡張パック：覇者たちの光陰



082

高い人気を得ている「Age of EmpiresII：The Age of Kings」の拡張パック「覇者たちの光陰」の魅力を徹底解剖。新しく追加された5文明の固有ユニットやテクノロジーの特徴を解説するほか、本作で改良された点を細かく検証する。

GRAND PRIX 3

078

レーシングゲームファンから絶大な支持を得た前作から4年、Geoff Crammond氏の新作「GRAND PRIX 3」が登場した。シミュレーション性にこだわったこの作品では、マシンのセッティングやレース後のパフォーマンス解析といった要素がクローズアップされている。これらの機能を中心に、この本格派F1レーシングゲームのシステムについて解説しよう。

SHOGUN TOTAL WAR

美麗な3Dのフィールドで激しい合戦を楽しめる外国産の戦略シミュレーション「SHOGUN TOTAL WAR」。3回目となるこの特集では、登場する武将を大きく守り型と攻撃型に分け、攻略の流れを紹介する。プレイ時の戦略を立てる際に、役立つ内容となっている。

086

特別企画

DIABLO II COMPLETE GUIDE

今回の特集では、9月号に引き続き、アイテムに焦点を当てて解説している。ベースアイテム、PREFIX／SUFFIX、ユニークアイテムなどに関する詳細なデータを掲載し、Horadric Cubeを使用したアイテム合成機能についても紹介している。まさに"アイテム大全"と呼ぶにふさわしい内容である。DIABLO IIプレイヤー必携の書となることは間違いない。

057

今秋リリースされる2大国産RPG

アプサラス&レインガルドの発売直前情報

2000年秋に二つのオンラインRPGがリリースされる。両タイトルともベータテストを経て、いよいよ発売間近という段階にきている。ゲームの全体像が次第に明らかになってきたので、最新情報をまとめて紹介しよう。

090

10

October 2000

コンソール市場を牽引するセガとスクウェアが考える

ネットワークゲームの未来

052

コンソール機向けネットワークゲームの夜明けが近づいている。本格的なコミュニケーション重視の大型RPGがまもなく登場するのだ。Dreamcastの「PHANTASY STAR ONLINE」もその中の1本で、コンソール機独自のゲームシステムが考えられている。このタイトルに関する最新情報が入手できたのでお伝えしよう。また、FINAL FANTASY シリーズのプロデューサー、坂口氏へインタビューを行い、同氏が考える理想のオンラインRPGについて語ってもらったので、その模様も併せて掲載する。

CONTENTS

ニュース

018 **Play Online NEWS Summary**
- ●「SACRIFICE」「TRIBES 2」など、12本の海外ゲーム情報を公開
- ●「Crimson Skies」「CFS2」が展示される東京ゲームショウ2000秋
- ●DirectX 8.0の全貌が明らかにされたMeltdown 2000総力レポート

国内外の売れ行きが一目で分かる
034 パソコンゲーム売上げランキング
036 ソフトウェアリリーススケジュール

特集2

DIABLO IIを快適にプレイするための推奨ハードウェア構成 101

すでに多くの読者が「DIABLO II」をプレイしていると思われるが、同タイトルは2Dグラフィックをベースにしたゲームでありながら、3Dゲーム並みに動作が重い。そこで、CPU、ビデオ、サウンド、通信などの項目別に動作テストを行い、快適にプレイするためのハードウェア構成を調べてみた。

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 041

- DEUS EX
- シドニー2000 日本語版
- ゴルフコースをつくろう!
- CODENAME EAGLE～双頭の鷲～
- シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ 完全版
- お父さんのための花札 てんこもり
- スピリット オブ スピード 1937 完全日本語版
- ディプロマシー 完全日本語版

その他

017 付録CD-ROMハイライト
130 バックナンバーと定期購読のお知らせ
132 読者プレゼント DIABLO II COLLECTOR'S EDITIONなど豪華プレゼントを用意!!
140 付録CD-ROMの使い方
148 次号予告・広告索引

連載

033 ゲーマーズドリームExpress
038 Play Online Spotlight Review
ベータテスト最速レポート
040 スレッジ・ブロウ
094 ただで遊べるネットワークゲーム
VIDEOCARD MANIAX
096 GeForce2 GTS以上の性能を持ったRADEON 64MBの実力診断
Play Online Entertainment
099 蒼きウル CFS II
MSN Gaming Zone定点観測
Gamer's BATTLE GROUND
106 AoK、Motocross Madness 2の攻略情報
3Dシューティング定点観測
DEATHMATCH ARENA
110 ELITE FORCEとKISSの攻略、Dreamcast版アウトトリガーの最新情報など
KOW'S PRESENTS
122 MASCHINEN KRIEGER
124 MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
フライトシミュレーター定点観測
126 VIRTUAL FLIGHT CONTROL
難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい!
128 SOLDIER OF FORTUNE
Play Online Entertainment
131 秋競馬に合わせて楽しむ競馬シミュレーション
134 TECHNICAL EDGE　新製品レビュー
136 いかさま野郎 チートコマンダー
138 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
143 Play Online Mac館
144 Play Online SQUARE
146 21世紀に残したい名作ゲーム回顧録
147 10分で覚えられるネットワークゲーマーのための英会話

その瞬間(とき)、君は時代の
1つのシナリオで1,000ものユニットが登場！
MAP上の橋、家、砦など、すべて破壊可能！
ロシア、ドイツ、フランス、アメリカ、イギリスと
他国にわたるミッション！
マルチプレイで最高12人及び4つのチームで対戦が可能！
▶Windows95/98 日本語版
▶2000年10月発売予定
cdv
FIREGLOW
"CDV Software Entertainment AG. All rights reserved.
"CDV", the CDV logo and Sudden Strike are trademarks of CDV Software Entertainment AG.
All other trademarks are the property of their respective companies."
株式会社ズー
〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
URL:http://www.zoo.co.jp
M3 DIGITAL
URL:http://www.m3e.co.jp
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社

目撃者になる！
ノートPCでもOK
cdvが放つ、2000年最強のWAR GAME！上陸迫る！
サドンストライク
SUDDEN STRIKE
リアルタイムストラテジー＆タクティクスウォーゲーム

37PLAY.COM
37
PLAY.COM
37PLAY.COMは、インターネット上で対戦ゲームを楽しむ無料サイト。音声で話ができるボイスチャットも大人気!

対戦相手を見つけたり好きな話題で盛り上るのも自由。さあ、楽しく敵と遊ぼうよ。ミンナでプレイ、サンナナプレイ!!

NEXTECH

ゲーマーズドリーム

楽しさ爆発！このおもしろさはクセになる。
今すぐ、ダークアイズ無料体験！

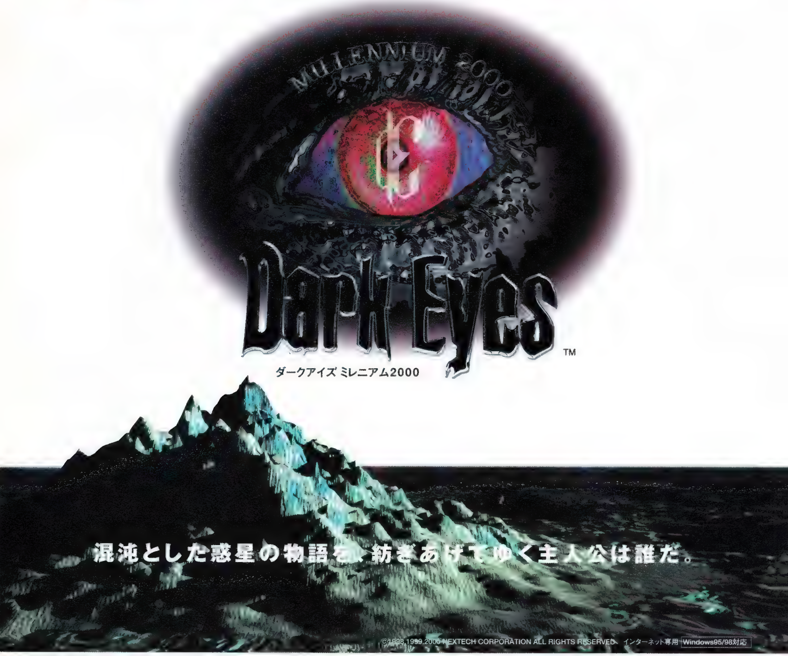
無料体験期間：9月〜11月30日

（体験版CD-ROMは9月初旬から発送予定）

※電話代、インターネットプロバイダの料金は別途かかります。

体験版ご希望の方は

http://www.dark-eyes.com へアクセス！



〈ダークアイズ2000体験版CD-ROMについての注意事項〉●体験版でのプレイは体験版専用サーバを使用しています。●体験版のロードデータは毎月第2、第4木曜日に抹消されます。再度プレイを楽しみたい方は最初からはじめてください。第2、第4金曜日からゲームをはじめると2週間続けて楽しめます。

〈体験版ソフトウエアについて〉●体験版ソフトウエアはインターネット接続専用です。株式会社NTTデータがインターネット上で運営する「ゲーマーズドリーム」の体験版用サーバーに接続する必要があります。その為に一切の制限なくUDP通信が可能なインターネットへの接続環境が必要となります。一切の制限なくUDP（User Datagram Protocol）通信が可能であるかどうかは、ご利用になるインターネット接続業者にお問い合わせください。ゲーマーズドリームならびに GD は、株式会社NTTデータの商標です。

株式会社ネクステック　〒150-0002東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビル6F

MQ MEDIAQUEST

GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND
グランプリ 3 英語版 完全日本語マニュアル付

NOW ONSALE
Windows®95/98
¥8,800
(税別)

AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP

HASBRO Interactive
MICROPROSE
www.grandprixgames.com
F1 Formula 1®

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All rights reserved Game Code © 2000 Geoff Crammond All Rights Reserved "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."
"Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies
■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。
株式会社マイピック 〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F TEL 03-5805-3629（ユーザーサポート:祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30） URL http://www.mediaquest.co.jp

ROLE PLAYING ACTION

今夜はやけに騒がしい。

Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

The Bouncer
バウンサー™

Coming This Winter

www.playonline.com/

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

PlayStation®2 DVD ROM

株式会社スクウェア 〒153-8688東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー スクウェアユーザーサポート PHONE 03 5496 7117 ©スクウェア/ドリームファクトリー SQUARESOFT

AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP

GRAND prix WORLD

君の指揮力は、チームをF1レーシング界の最高峰に導くことができるか！

シーズンを通してF1レーシングチームを運営。すべては君の手腕にかかっている！
F1レースの興奮と魅力を十分に満喫できるだけでなく、ドライバーとの交渉、チームの戦略、
レーシングカーの開発、巨大スポンサーとの取引、サービス精神、そして何より
レースが開催される週末の3日間を完璧にマネージメントする緊張感など、
F1チーム・マネージャーとしてのすべてを体験できる！

F1経営シミュレーションゲーム
グランプリ ワールド 完全日本語版
9.1.Fri. ON SALE !! Windows® 95/98 ¥8,800(税別)

MQ MEDIAQUEST
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14
TEL 03-5805-3629 (ユーザーサポート)(祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30)
URL http://www.

Formula One Administration Ltd. "Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and

MICROPROSE HASBRO Interactive

Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® Direct X®は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。Pentiumは、米国Intel社の登録商標です。その他、記載されている社名及び商品名は、各社の商標及び登録商標です。

あいつと友達になったきっかけは、FFだった。
ファイナルファンタジーで遊んでみませんか?
FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーって知ってる?
うん きいたことあるよ
なんだかおもしろいらしいよ
へー
そーなんだ
ゴソ
FINAL FANTASY A GO GO !
モンスターソフト「ファイナルファンタジー」の人気の秘密と未来を探る一冊。
好評発売中! 本体価格/800円(税別)
●FFIXの世界観、キャラクター、イベントやミニゲーム等、楽しさを紹介。FFシリーズ進化の系譜など、FFの魅力がぎっしり詰まった必読の一冊。●「マンガでHow to! ファイナルファンタジー」や「チャートでわかる! クイズ別遊び方診断」などFFにとどまらずRPGの遊び方まで楽しくレクチャー。●デジキューブが初めて、ゲームを取り巻く様々な環境や、大ヒットの理由、RPGの歴史などを丸裸にする。●FFX、FFXIから始まるPlay Online構想など、これからのゲームの未来を解き明かす。 ©2000 スクウェア
ファイナルファンタジーIX ポストカードブック
好評発売中! 本体価格/1,000円(税別)
http://www.digicube.co.jp/
DigiCube
スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。
◎書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765
月〜金 10:00〜17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。

SQUARESOFT
DigiCube
耳でプレイするもうひとつのFFⅨ。
ファイナルファンタジーⅨ オリジナル・サウンドトラック／植松伸夫
8月30日発売
価格／3,689円（税別） SSCX 10043～6（4枚組）
生産限定仕様：FFⅨ オリジナル“デコボコ”マルチケース
封入特典：天野喜孝イラストカード集（限定仕様のみ）
◎ボーナス・トラック：白鳥英美子の歌う「Melodies Of Life」アカペラ・ヴァージョン、コカ・コーラCF曲を収録。（ゲーム未収録）
◎「Melodies Of Life」オリジナル・ヴァージョンを含む、植松伸夫全曲プロデュースによるゲーム音源110曲をCD4枚に収録。
◎白鳥の歌うエンディング・テーマそして、各シーンのBGMがファンタジックな世界観を演出。◎「Melodies Of Life」メロディー譜封入。
FINAL FANTASY IX
生産限定仕様は数に限りがございますので、お早めにお買い求め下さい。
◎サントラの問い合わせ先は、（株）デジキューブ 03-3444-5906 http://www.digicube.co.jp/
月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。

Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。 ■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載されている社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。
EA GAMES
エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

アプサラス

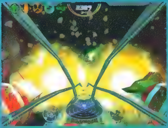
KISS PSYCHO CIRCUS : THE NIGHTMARE CHILD

STAR TREK VOYAGER : ELITE FORCE

VAMPIRE : THE MASQUERADE-REDEMPTION

SYDNEY 2000

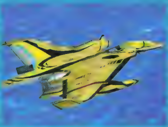
CUBICS3D


BANG ! GUNSHIP ELITE

HIRED TEAM : TRIAL

TERMINUS

シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ 完全版


蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュールII

スレッジ・ブロウ

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.140からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

Play Online

海外ゲームの最新情報を

奇抜なアイデアを盛り込んだ作品を制作することで知られているShiny Entertainment社の最新作は、マルチプレイを重視したリアルタイム戦略シミュレーション「SACRIFICE」だ。今月は、この話題作のほかに、チーム戦が魅力の3Dアクション「TRIBES 2」など、計12本の最新ゲーム情報をお届けしよう。

SACRIFICE

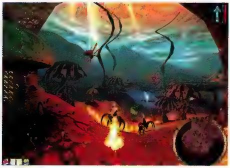
生産したユニットを先導し、敵軍を壊滅するために進撃する。アクション性が高く、戦略シミュレーションの地味さを感じさせないグラフィックとど迫力の演出が魅力だ

不思議なゲームを制作する開発会社の代表格と言えば、Shiny Entertainment社である。ステロイドで強化されたミミズが主人公の「EARTHWORM JIM」(PlayStation版)や、天使の赤ちゃんをキャラクターに憑依(ひょうい)させてゲームを進めていく「MESSIAH」(PC版)など、内容を聞いただけで思わずにやりとさせられるような作品ばかりをこれまで送り出してきた。

同社の最新作となる「SACRIFICE」も例外ではない。敵のユニットを倒し、そこから抜け出た魂を捕まえて"いけにえ"として神殿に捧げることでマナを手に入れる。そうすることによって、新種のユニットを生産したり、さらに強力な魔法を詠唱できるようにするというのが基本的なコンセプトとなっているのだ。これは、従来の戦略シミュレーションにはないアプローチの仕方だと言えるだろう。

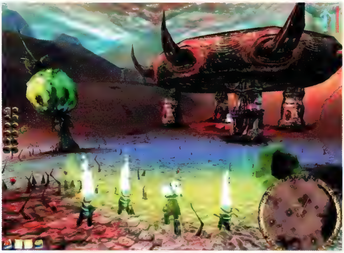
プレイヤーは、ゲーム上の世界を掌握しようとたくらむウィザードとなり、5人の神々の中から1人を選択して加護してもらう。神々の名称は、地の神ジェームス(James)、命の神ペルセフォン(Persephone)、風の神ストラトス(Stratos)、死の神チャーネル(Charnel)、そして火の神パイロ(Pyro)となっている。それぞれの神は、ユニークなデザインのオブジェクトが配置された領土を持ち、11種類ずつのユニットと10種類ずつの魔法を保有している。プレイヤーは、ほかの神の領土に侵攻し、制圧していくという内容のミッションを遂行していくことになる。

SACRIFICEでは、資源供給や技術研究といった、複雑になりがちな戦略シミュレーション特有のシステムが排除されており、敵を倒すことでマナを得るという極端なほどの簡略化に成功している。ゲームの勝敗は、先に敵の祭壇を破壊することだけで決まるという非常にシンプルなものだ。それでいて、マナの運搬を阻止したり、それを略奪することも可能なので、複数の戦術が考えられる点も魅力になっている。



プラットホームに関しては、Windows版=PC、Dreamcast版=DCという略称で表記した。

最速紹介!!



奥に見える建物が神殿で、ユニットがマナを生産するために必要な魂を運び込もうとしているのが分かる。輸送ユニットを攻撃してマナの蓄積を阻止することもゲームでは重要になってくる

この作品では、プレイヤーキャラクターであるウィザードの視点でゲームを進めることができるので、戦闘風景がグッと身近なものに感じられるはずだ。また、思考ルーチンが精巧に作られており、戦闘においてはキャラクターの能力を引き出した戦い方を自動的に行ってくれる。例えば、プレイヤーがウィザードの視点から離れて遠隔地で戦闘している場合でも、ウィザードは周囲の敵の強さを判断しながら、戦ったり逃げたりするという。魔法は、マナの使用量が多いほど強力なものとなり、ゲーム後半では気象や地形を変えてしまうほどの魔法が詠唱できるようになる。力と力のぶつかり合いに重点を置きながら、ゲーム後半では視覚的にも楽しませてくれるのがこの作品の良さだと言えよう。

マップは非常に広く、細かく美しい描写が随所に見受けられる。優れたグラフィック性能を保持しており、簡略化されたマップエディターも用意されるという。また、MESSIAHのために同社が開発したスケーリング技術も搭載している。これはゲームをインストールしたパソコンのスペックに合わせて、1画面に表示するポリゴンの量を調節し、快適にゲームが楽しめる程度のフレームレートを自動的に維持してくれるというものだ。なお、開発当初からマルチプレイモードを意識して制作されていただけあり、同社はInferno.netという無料ゲームサーバーを開設する予定である。

ここが注目ポイント!

インターフェースはシンプルで、すべてマウスコントロールでプレイすることを可能にしている。「BLACK&WHITE」(エレクトロニック・アーツから2000年9月発売予定)のように、マウスの動きを読み取るジェスチャー認識機能が搭載されており、アイコンなどのインターフェースを完全に隠してしまうこともできるのだ。

SACRIFICE	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Shiny Entertainment社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	Interplay社
発売時期	2000年冬
日本	
発売元	ズー
発売時期	2000年12月
ネットワークサポート	最大5人まで

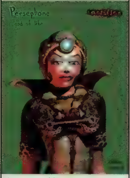
オリジナリティーを感じさせるユニークなキャラクターデザインは、この作品の魅力の一つだ。ゴブリン系、ドラゴン系などの系統に分類できるが、原型をとどめていないほど、個性的なデザインで味付けされている

SACRIFICEに登場する神々

地の神 James

大きな岩石を投げつけたり、地震を発生させることができるが、普段は物静かな神である。"グリーブの衛士"(Yeomen of the Glebe)という、スピードはないものの、周囲の環境を利用して防御する能力に長けた部隊を有する。

命の神 Persephone



普段はエリジウムという森に生息する、温厚で治癒を得意とする神。ペルセフォンを選ぶと、"信奉者"(The Faithful)という、ヘルス値の自動回復能力を持つユニット部隊を統率できる。

風の神 Stratos

嵐や竜巻など、風を利用した魔法を詠唱し、スピードを生かした強力な軍隊"ストラトスの奴隷兵軍"(Servants of Stratos)を率いている。なお、彼らを生産するときのマナコストは高い。

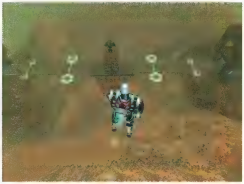
死の神 Charnel

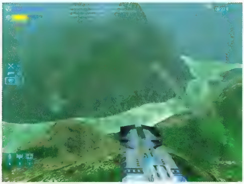
この神を選択したプレイヤーの役どころは、さしずめネクロマンサーといったところか。アンデッドやデーモン系のユニットで構成されているチャーネルの部隊"魔の手先"(The Minions)は、敵を攻撃することでヘルス値を回復するという。

火の神 Pyro

火の玉や火山を噴火させることで敵を燃やす魔法を詠唱できる。彼の部隊である"パイロのプロレタリア兵"(Proles of Pyro)は、敵を火炎放射で攻撃する能力を持つが、味方のウィザードやユニットを巻き込んでしまうこともある。

TRIBES 2





現在、オンライン上での協力プレイを重視した「QUAKE Ⅲ TEAM ARENA」や「UNREAL TOURNAMENT」などが脚光を浴びているが、すでに1998年の時点で、いち早く協力プレイに重点を置いたゲームが発売されていた。そのタイトルとは、3Dロボットバトル「STARSIEGE」(「EARTHSIEGE」シリーズの3作目)の世界観を採用した「STARSIEGE:TRIBES」(以下、TRIBES)のことである。欧米を中心にした根強いファンの間では、現在でもTRIBESの人気が継続している。

TRIBESでは、遠い未来の銀河系が舞台となっており、散り散りになった人間たちが部族(Tribes)を形成して、豊富な資源を持つ惑星を掌握しようと、ゲリラ的な戦いを繰り広げていた。「TRIBES 2」では、さらに奴隷としての利用目的で遺伝的に改造された"BioDerms Horde"という部族が加わる。気象情報もフィーチャーされ、ゲーム中に使用できる乗り物もずいぶんと増えるようだ。

このTRIBES 2は、前作と同様のマルチプレイ専用タイトルではない。実際のプレイヤーの動きや思考を想定したBotとの対戦モードが10種類用意されているので、シングルプレイで対戦の練習を積むことも可能なのである。発売が中止されたTRIBESの拡張パック「TRIBES EXTREME」のために制作していたシングルミッションも本作に追加されている。

もっとも、TRIBES 2の真の面白さがマルチプレイにあることは確かであり、さまざまな点でマルチプレイモードにも新しい要素が追加されている。まず、マルチプレイの参加人数は64人までをサポート。これによって、チームプレイでの戦術の幅も広がることだろう。ゲームエンジンは、グラフィック面でも大幅な改良がなされているが、ネットワーク機能にも手が加えられ、CPUにかかる負担を軽減している。また、チーム対戦中に何らかの理由でプレイヤーが欠けた場合などは、頭数をそろえるためにBotが自動的に入れ替わってくれるようなシステムも開発されているのだ。

インターフェース上のレーダーにはコンパスが加わったため、チームメートと離れた場合でも、どちらの方角に向うべきかなどが、ひと目で確認できるようになった。さらに、アメリカの人気バンド"Motley Crue"が楽曲を提供するなど、あらゆる面で前作を超える出来に仕上がりそうだ。

ここが注目ポイント!

ディテールにも注意が払われており、霧の中だとレーザーガンが使用できなかったり、走りながら照準を合わせるときには移動速度が遅くなったりする。追跡ミサイルなど新種の武器も登場し、プレイヤーの進行を一時的に止めるアリ地獄や、エネルギーを消費する雷の落下などもあるのだ。

TRIBES 2	
ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	PC
開発元	Dynamix社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Sierra On-Line社
発売時期	2000年秋
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	64人まで

前作TRIBESのマルチプレイにおける強みは、モデムでも支障なくプレイできることにあった。TRIBES 2では、キャラクターのポリゴン数も4倍程度(1,500ポリゴン相当)に増加している。美しいグラフィックで、快適にマルチプレイを楽しめるかどうかに注目したい

本作では、プレイヤーが地形のタイプや空の色を選択できるオプションも追加されている。地形ジェネレーターが、ゲーム開始直前に行われるプレイヤーの選択に応じて、自動的にマップを生成するようになったのだ

BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN

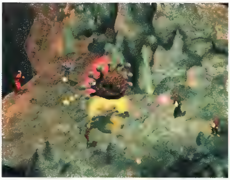
全世界で人気を博した「BALDUR'S GATE」(以下、BG)の続編「BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN」(以下、BG2)では、ソードコースト地方南部に位置するアムンの都周辺が舞台となる。アムンは、商人によって栄えている商業都市で、ビザンチン様式のような華々しい建物が乱立している。バルダーズ・ゲートの都まで足を延ばすことはないものの、サメ人間の住む海底都市やクラウドピーク山脈など、"FORGOTTEN REALMS"(「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」の世界設定の一つ)の南部地方をくまなく冒険できるだろう。

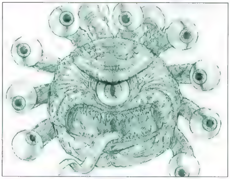
前作でサレヴォクを倒してから数ヵ月後、事実無根の罪により、プレイヤーがアムンのシーフ団にとらわれているところから、ゲームは開始する。その後、プレイヤーは前作でもシーフとして登場したイモエンに助けられ、ジャヘイラやミンスクらとも再会するに至る。前作から継承されているこれらのノンプレイヤーキャラクター(NPC)以外にも、10人以上の新しいNPCが冒険に参加するようだ。

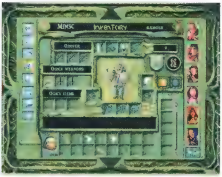
BGでは、自分の生い立ちを求めるのが物語の本筋だったが、BG2のストーリーは、エルフの女王が暗殺されたことに起因する新たな冒険劇となっている。シリーズの続編という設定であるため、前作のキャラクターをインポートすることも可能だが、まったく新しいキャラクターを作成する場合でも、開始時点から7~8レベルのキャラクターとなる。最終的には17~23レベルにまで成長していくことになるのだ。

グラフィックエンジンは、BGのエンジンをアップグレードして使用している。「ICEWIND DALE」のように、登場するモンスターが巨大になっているのが特徴的だ。対応する解像度は800×600ドットに引き上げられたため、前作以上に背景は精密に美しく描かれている。また、Restボタンがメイン画面のインターフェースに配置されるなど、操作性でもさらなる改良が行われている。パスファインディング(移動に関するAI)機能の手直しによって、パーティーメンバーのコントロールが快適になったのもありがたい。

BALDUR'S GATE Ⅱ:SHADOWS OF AMN	
ジャンル	RPG
プラットホーム	PC
開発元	BioWare社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	Interplay社
発売時期	2000年9月
日本	
発売元	セガ・エンタープライゼス
発売時期	未定
ネットワークサポート	6人まで

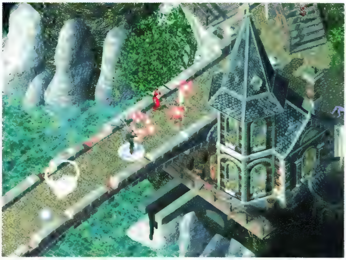




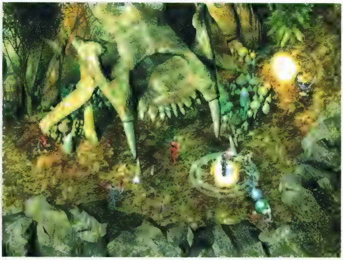


ここが注目ポイント!

AD&Dの公式ルールブックに則した手堅いゲームプレイが楽しめる。今回からはクラスキットにまで幅を広げた再現を試みており、プリーストやバーバリアン、ビーストマスターにアンデッドスレイヤーといったクラスでもプレイできる。また、マルチプレイではデスマッチのような対戦プレイも可能になるようだ。



より見ごたえのあるゲームにするため、フィールド画面のみでのプレイも可能になった。その場合は、キャラクターやアイテムの上に文字が表示される



OpenGLに対応した3Dアクセラレーターをサポートしているため、派手な魔法効果が存分に味わえる。種族には、新たにハーフオークも加わった

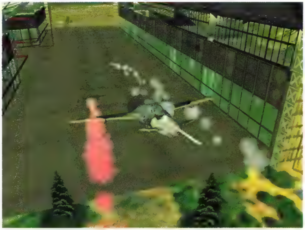
Crimson Skies

16世紀に猛威を振るった海賊のイメージを持つパイロットたちを、1930年代のアメリカに登場させたユニークな設定の「Crimson Skies」。初心者にも受け入れられやすい新要素を詰め込んでおり、既存のフライトシミュレーターとは一味違った面白い作品に仕上がっている。

ゲームの舞台となるのは、鉄道や海運の代わりに空の交通が発達した仮想世界である。この世界では、大恐慌によってアメリカの国家体制は崩壊し、"ハリウッド連邦"や"ハワイ王国"などの小国がしのぎを削っている状態。空のパイレーツたちがはびこる中、プレイヤーは賞金稼ぎのヒーロー"ネイサン・ザッカリー"となり、彼らを退治することで名を上げていくのだ。

操縦できる飛行機は、スピードや火力などのパラメータが設定された12種類で、想像力溢れるデザインになっている。敵の飛行機に乗り移ったり、走る機関車に飛び降りたりと、冒険心をくすぐるようなミッションも魅力的だ。各ミッションを終了させると、新聞記事としてプレイヤーの活躍が報道され、それらをスクラップブックに保存することもできる。

Crimson Skies	
ジャンル	：アクションアドベンチャー
プラットホーム	：PC
開発元	：Zipper Interactive社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：マイクロソフト
発売時期	：2000年9月
日本	
発売元	：マイクロソフト
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：8人まで



簡略化された物理運動モデル、そしてリアリティーから懸け離れた飛行機のデザイン……。ハードコアなフライトシミュレーターファンはそっぽを向きそうな仕様だが、案外彼らを没頭させてしまうかもしれないほど、楽しいゲームプレイになっているのだ

ここが注目ポイント!

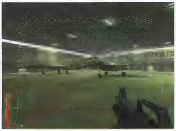
リアル志向のフライトシミュレーターではなく、操作性を極限まで簡略化して、とっつきにくさを解消している。橋の下をくぐるなどのアクロバット飛行も行えるので、自由度の高いアーケードゲームのような感覚だ。飛行エリアが地表に近い分、細部まで描写されたオブジェクトの迫力を堪能できるだろう。

Japan Premiere

PROJECT IGI

「PROJECT IGI」(アメリカでのタイトルは「I'M GIONG IN」)は、3Dシューティングのゲーム性に、「RAINBOW SIX」のようなコンバットアクションのリアリズムを注入した作品である。主人公となるのは、イギリスのSAS(特殊空てい部隊)に属していた経歴を持つフリーの秘密工作員。ヨーロッパ全土を核の汚染に巻き込もうと企てている、旧ソ連のKGB(国家保安委員会)メンバーだった女性科学者を追い求めるというストーリーだ。

「HALF-LIFE」のような映画的演出が随所に見られ、NATO(北大西洋条約機構)軍の最新兵器から、AK47などのロシア産の銃兵器に至るまでが、精密に再現されている。ミッションの総数は20種類程度で、諜報(ちょうほう)、破壊活動、暗殺、救助など、スパイらしい内容のものが用意されているのだ。パワーのみでは攻略できないような局面もあり、隠密行動や、実戦さながらの戦略も必要になってくるだろう。また、戦闘機や戦車、ヘリコプターなどに搭乗する機会もあるようだ。開発元のInnerloop Studios社は、迫力あるフライトシミュレーター「JOINT STRIKE FIGHTER」を制作した実績があるので、半端な作品にはならないだろう。



地形モデルなども非常に良くできており、そう快な屋外ミッションが楽しめる。現在はGlideのサポートを表明しているが、今後Direct3Dへも対応する予定だという

PROJECT IGI	
ジャンル	：3Dシューティング
プラットホーム	：PC
開発元	：Innerloop Studios社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：アイドス・インタラクティブ
発売時期	：2000年秋
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

ここが注目ポイント!

インターフェースには、PDAのようなコミュニケーション装置も配置されている。それを活用しながら、本部にいる担当エージェントAnyaと綿密なやりとりをしなければならない。ミッション遂行のための活路は、ブリーフィングではなく、こうした会話から見いだせるようになっている。

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

Japan Premiere

SANITY:AIKEN'S ARTIFACT

今から30年後の未来。中近東で不思議な能力を秘めた遺物が発見された。それは人間の潜在能力を完全に引き出せるというもので、この遺物の発見によって、多くの超能力者が誕生する新たな時代が訪れた。ところが、その副作用として超能力者の多くが狂気に支配され、世界は混沌に陥ることになる。

このような物語の「SANITY：AIKEN'S ARTIFACT」では、プレイヤーは主人公のケインとなり、狂気に心を支配された超能力者たちを倒していくのだ。ケインは超能力者だが、脳内に埋め込まれた特殊チップによって狂気を抑制できるため、さまざまな超能力を使って敵と戦うことができる。超能力は、火を扱うタイプや死体を操るタイプなど8種類が用意されており、各ミッションのボスを倒すことで新たな能力を獲得していく。ユニークなのは、「マジック・ザ・ギャザリング」のようにデッキを組み立てて戦う戦闘システムで、戦闘の駆け引きに偶然性が生じている。

SANITY:AIKEN'S ARTIFACT	
ジャンル	アクションRPG
プラットホーム	PC
開発元	Monolith Productions社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Fox Interactive社
発売時期	2000年9月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	8人まで

ここが注目ポイント！

カードゲームのような戦闘方法が新鮮で、プレイヤーの強さはデッキの組み立てに大きく左右される。マルチプレイには8人までが参加でき、さらにレアカードの交換やアドオンパックの購入など、ゲーム以外での楽しみも増えることになるだろう。

真上に近いカメラ視点が新鮮。LithTech1.5エンジンを使って制作されており、各超能力ごとに異なったグラフィックやアニメーションの演出が見られる

STARSHIP TROOPERS:TERRAN ASCENDANCY

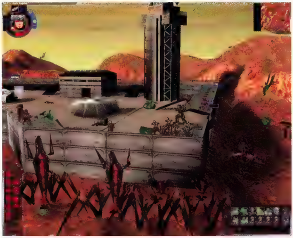
「"バグズ"の通称で知られる惑星外生命体アラクニド。人類はその侵略の脅威にさらされていた。主人公の所属する機動歩兵部隊は、地獄のような試練に耐え、バグズの生息する惑星に赴いて、戦闘を繰り広げていく……」。

これは、1998年に映画化されたSF小説『STARSHIP TROOPERS』（邦題『宇宙の戦士』ハヤカワ文庫刊）の概要である。1959年に、ロバート・A・ハインラインによって執筆されたこの物語は、その斬新な設定から、今でも古さを感じさせない内容になっている。

この物語を題材にした「STARSHIP TROOPERS：TERRAN ASCENDANCY」は分隊規模のリアルタイム戦略シミュレーションである。登場するユニットはすべて歩兵だが、偵察兵から重装兵までさまざまなタイプが用意されており、個々の歩兵には違った種類の武器や防具を装備させることができる。大量のユニットをそろえて戦うのではなく、限られた人数の歩兵を効率的に動かすという内容の作品だ。資源確保や施設の建設などの要素はなく、戦闘で得られるコマンドポイントを利用して部隊を強化していく。

STARSHIP TROOPERS:TERRAN ASCENDANCY	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Blue Tongue社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	ハズブロー・インタラクティブ
発売時期	2000年第3四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

映画では登場しなかった、パワードスーツやプラズマ銃などもしっかりと取り上げられている。無数のバグズをけ散らす快感が味わえるだろう



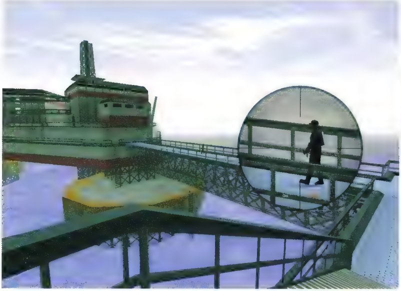
ここが注目ポイント！

ミッションは全部で22種類あり、マップやバグズのデザインは、映画の影響を強く受けているのが分かる。ミッションの内容に合わせたユニットを毎回選択し、最終的にはアラクニドの本拠地であるクレンダス星へと進攻していくのだ。

新作情報をダイジェストでお届けする

NEW GAMES GALLERY

DELTA FORCE:LAND WARRIOR



アメリカ陸軍の誇る精鋭部隊"デルタフォース"を題材としたコンバットアクションの第3弾。ビデオ素敵機器やヘッドマウント式ディスプレイ、GPSナビゲーションなど、最新鋭の兵器を取り入れており、それらを駆使した現代戦を満喫できる作品となりそうだ。過去のボクセル方式によるグラフィックエンジンを廃止し、新たにポリゴンベースのものを制作しているため、視覚的には今までとまったく違った雰囲気を漂わせている。

Information	
ジャンル	：コンバットアクション
プラットホーム	：PC
開発元	：NovaLogic UK社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：NovaLogic社
発売時期	：未定
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：インターネットやLANで8人まで

EPILOGUE

オランダで開発中の「EPILOGUE」は、美しいグラフィックが魅力のリアルタイム戦略シミュレーションである。その内容は、二つの国家が領土確保のためにしのぎを削るというものだ。柔軟性の高いゲームの開発を目指しているようで、地形やオブジェクトのポリゴン数をCPUの性能に合わせて増減できるだけでなく、思考ルーチンや物理表現のクオリティーさえも調節可能となっている。3Dの特性を生かし、個々のユニットの視点に切り換えて操作することもできる。また、音楽はすべてMP3ファイルを使用しているのも特徴だ。

Information	
ジャンル	：リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	：PC
開発元	：Team Sigma社
ヨーロッパ	
発売元	：未定
発売時期	：2001年
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

2000年度のNFLプレイヤーの情報を完全に網羅した「SEGA SPORTS NFL 2K1」は、2000パターンに及ぶモーションキャプチャーのデータを使用し、選手の多彩な動きを再現している。特筆すべきはマルチプレイモードのサポートで、SegaNetを介して2台のDreamcastが接続可能だ。1台で4人がチームを組めるため、最大で8人のマルチプレイが楽しめる。トレード時に欠かせないサラリーキャップ（チーム選手への年俸支払総額が決められている制度）なども設定された本格派のスポーツゲームだ。

Information	
ジャンル	：スポーツ
プラットホーム	：DC
開発元	：Visual Concept社
アメリカ	
発売元	：セガ オブ アメリカ
発売時期	：2000年9月1日予定
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：インターネットで8人まで

SEGA SPORTS NFL 2K1

STAR TREK:NEW WORLDS

Information	
ジャンル	：リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	：PC
開発元	：Binary Asylum社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：Interplay社
発売時期	：2000年9月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：6人まで

「STAR TREK：NEW WORLDS」は、完全3Dでありながらもアクションに偏らず、資源確保やユニット生産などの戦略性に主眼を置いた、オーソドックスなゲーム性を保っている。この作品は、宇宙の無干渉地区において、ロミュラン人とクリンゴン人の争いが勃発したことから始まり、各惑星に植民地を確保していくのが目的となる。クリンゴン人の地上兵器など、テレビや映画シリーズには登場しないユニットも、Paramount Pictures社の了承を得てデザインされているというファン必見の内容だ。

LEGEND OF THE BLADEMASTERS

Information	
ジャンル	：RPG
プラットホーム	：PC／DC
開発元	：Ronin Entertainment社
アメリカ	
発売元	：Ripcord Entertainment社
発売時期	：2000年9月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

「ゼルダの伝説」シリーズのような雰囲気のRPG「LEGEND OF THE BLADEMASTERS」は、3人までのパーティーを組んでプレイする作品だ。プレイヤーは1キャラクターのみを操作し、残りのキャラクターはコマンドによって指示する。リアルタイムで行われる戦闘では、剣技に重点が置かれているものの、繰り返し使用することでレベルアップするスペルも10種類用意されている。また、ランダムにマップを生成するプログラムが搭載されるという。

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

7/5 ユービーアイ ソフトの快進撃
フランスを本拠地にし、日本やアメリカでも大きく展開するユービーアイ ソフトは、1999年度の純利益が、前年度と比較して75%も上回ったことを発表した。これを受けてか、「QUAKE Ⅲ ARENA」の発売元であるアクティビジョンや「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」のRedstorm Entertainment社を買収するとのうわさも流れており、今後の見通しも明るそうだ。ユービーアイ ソフトは13作に及ぶX-Box用ソフトを開発していることも公言している。

7/10 「EVERQUEST」の最新拡張版の開発決定
EVERQUESTの最新拡張版の開発が進行している。タイトル名は「THE SCARS OF VELIOS」と言い、16のゾーンで構成された北方の大陸ヴェリオスが舞台となる。1ゾーン当たりのポリゴン数が3倍になるなど、グラフィック面が強化されているほか、White DragonやStorm Giantなどのモンスター、さらにOttermanという新種族が追加される。なお、発売は2000年12月の予定だ。

画面は、6月に発売された拡張パック「THE RUINS OF KUNARK」のもの。THE SCARS OF VELIOSが登場すれば、制作者たちのマニアックなまでの描き込みを画面上で再び拝見できるだろう

7/21 「TRIBES 2」の開発チームがGarageGames.com社を創設
TRIBES 2開発チームの中核メンバーの1人であったRick Overman氏がDynamix社を退社し、新たにGarageGames.com社を設立することが分かった。Dynamix社では、Overman氏の離脱によってTRIBES 2の開発進行が遅れることはないとしている。GarageGames.com社は、知られざる作品や人材を発掘する、音楽業界におけるインディーレーベルのような会社になるとのこと。TRIBES 2開発終了後は、リードプログラマーのTim Gift氏ほか、5名程度のチームメンバーも移籍する予定。

7/24 スリー・ディ・エフ・エックスがGigaPixel社を買収
スリー・ディ・エフ・エックスは、3Dグラフィック技術で定評のあるGigaPixel社を買収したことを発表した。買収総額は1億8600万ドル（約200億円相当）に上る。GigaPixel社が保有するGiga3D技術は、レンダリングパイプラインやアルゴリズムを整備し、メモリーバンド幅の負担を10分の1程度に軽減できるものだ。両社の技術力を併せ、3Dアクセラレーターだけでなく携帯通信機器やテレビ用マルチメディア端末の分野にも応用していく構えである。

7/25 『スター・ウォーズ』の最新RPGの制作発表
LucasArts Entertainment社はこの日、「BALDUR'S GATE」などで有名なBioWare社と共同で、映画『スター・ウォーズ』シリーズの世界観を題材にしたRPGを開発すると発表した。BioWare社が開発し、「MDK 2」や「NEVERWINTER NIGHTS」でも使用されているOmenエンジンを一部変更したものを使って制作される予定で、エピソード1から4000年も前の時代を舞台にした作品になるという。

ついにDirectX 8.0の全貌(ぜんぼう)が明らかにされた Meltdown 2000総力レポート

最新テクノロジーが盛り込まれたDirectX 8.0

ゲームをインストールする際に、たいてい同時にインストールされるのがDirectXである。Windowsマシンでゲームをプレイする人は、必ずその言葉を一度は耳にしたことがあるはずだ。その最新バージョンDirectX 8.0で採用される技術が、"Meltdown 2000"で公開された。ここでは、DirectX 8.0に搭載される最新技術を詳しく解説していく。

文／奥谷海人

X-Box用のゲームにも使用される最新API

X-Boxでも使用されるAPI（Application Program Interface）が、革命的な進歩を遂げて登場する。DirectXの最新バージョン8.0のことである。2000年7月11日から14日まで、マイクロソフトの本社が置かれているワシントン州シアトル市にて、毎年恒例となったDirectXの正式発表会"Meltdown 2000"が開催された。

DirectXとは何かについて、おさらいをしておこう。DirectXとは、ゲームやマルチメディアソフトを開発・動作させるためのAPIセットである。グラフィック、サウンド、ネットワーク、ゲームコントローラーなど、ゲームに必要な領域をすべてカバーしており、DirectXという統一規格を設定することで、ゲームソフトやハードウェアの開発者の負担を軽減している。ゲームのインストール時の設定画面でしか、エンドユーザーとの直接的なかかわりはないのだが、ゲームを快適に楽しめるようにする縁の下の力持ちとして貢献しているのだ。

それでは、まずMeltdown 2000で公開されたDirectX 8.0のポイントを以下の表で紹介しよう。

マイクロソフト社ウィンドウズクライアント部門の副社長を務めるChris Jones氏。Meltdown 2000でのキーノートを担当し、「RE-VOLT」（アクレイムより発売中）でのボイスコミュニケーションデモなどを披露した

DirectX 8.0に含まれるAPI

API名	内容・変更点
Direct Graphics	Direct3DとDirectDrawを統合したAPIで、2Dと3D双方のグラフィックを統括している。ゲームには非常に重要な要素だ
Direct Audio	オーディオやサウンド効果に関連するDirectMusicとDirectSoundをまとめ上げたAPI。ゲーム内にインタラクティブなBGMや効果音を導入することができ、開発者の間でも需要は高い
DirectPlay	ネットワークゲームを制作するために必要不可欠な通信関連API。今回から、"DirectPlay Voice"というボイスコミュニケーション機能が追加されている
DirectInput	キーボードやマウス、ゲームコントローラーの機能支援を統括するAPI
DirectShow	DirectShowも、DirectMediaなどのAPIと統合されている。オーディオやビデオの再生／キャプチャー機能などを担当する
Direct Application Manager	Windows 2000への統合など、開発当初からその処遇が二転三転していたが、結局まったく新しいDirectXのAPIとして収められた。インストールやファイルマネージメントを簡略化するAPIである

3Dと2DのグラフィックAPIを統合したDirect Graphics

DirectX開発チームは、これまで3Dグラフィックを管理してきたDirect3Dと、2Dグラフィックを管理してきたDirectDrawを、DirectX 8.0において統合させようと試みている。今までは、デスクトップ画面に表示された小さなウインドウでゲームプレイ可能な仕様にすると、フル画面でゲームを表示させた時の動作スピードを制限する必要があったため、ウインドウ表示ができない仕様にしているタイトルが多かった。DirectDrawとDirect3Dを統合したDirect Graphicsでは、この制限がなくなるため、Direct3Dで制作されているゲームのほとんどがウインドウ表示可能となるだろう。

また、開発チームに所属するJim Kajiya氏は、「モデルが複雑になればなるほど、ポリゴンによる表示の意義が失われていく」と、将来的な展望を述べており、今後登場するDirectXには、2D、3D、Text、Video、Spline（曲線や曲面などを表現するための手法）などの構成要素を混合させたAPIを使用していくことになると語っている。この変化によって、今後登場する3Dグラフィックのゲームの表現方法が大きく変化していくかもしれない。

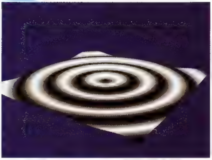
DirectX 8.0のDirect Graphicsでは、以前は"SceneGraph"という名称で進められてきたSilicon Graphics社との協力開発のたまものと言える新機能も多い。OpenGLそのものとの統合までには至らなかったが、ゲームの3Dグラフィックを大幅に改善するような多大な影響が随所に見られるのだ。このDirect Graphicsの目新しい機能を、以下に解説しよう。

より複雑なテクスチャー表示が可能になった Programmable Shaders

おそらく、Direct Graphicsで最も重要な機能だと思われるのが、Programmable Shadersである。これは、GeForce2 GTSやRADEONがサポートしていることで知られる機能の一つで、3Dグラフィックを構成するピクセル単位またはポリゴン単位で、光や影の調節を可能にする。

Programmable Shadersは、さらにPixel ShaderとVertex Shaderの二つに分類することができる。Pixel Shader自体は新しい技術ではないが、ハードウェアがこれをサポートすることによって、より複雑なテクスチャーを表示することが可能になる。これは、俗にProcedural Textureと言われているもので、bmp形式でテクスチャーが出力されるのではなく、リアルタイムに計算するため、複雑な表現が高速に処理できるようになる。

画面1



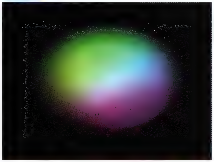
Vertex Shaderとは、複雑なEnvironmental Mappingなどに活用できるほか、関節の曲がり具合などをよりリアルに表示するMatrix Palette Skinningなどの技術を可能にするものである。また、オブジェクトの形体を物理的に変化させるProcedural Geometryや、Morphing

などのエフェクトも使用可能となる。画面1は、Vertex Shaderのデモ。静止画像だと分かりにくいのだが、円形の模様が波紋のように広がったり縮んだりしている。

質感のあるテクスチャーを作り出す Volume Texture

Volume Textureとは、2次元のテクスチャーを擬似的に3次元にすることで、ボリューム感のあるテクスチャーを作り出そうという試みだ。これを利用することで、今まではパーティクル処理によってボリューム感のある光や影を表現していたVolumetric LightingやVolumetric Fogなどの効果の代用が可能となるのだ。プログラマーがこれらの効果を管理しやすくなり、もともとがテクスチャーであるために、処理速度にも影響しにくいという利点もある。画面2は数種のVolume Textureを使って、その色や形状を変化させたものである。静止した状態では判別しづらいが、よく見ると、テクスチャーが層のようになっているのが分かる。

画面2



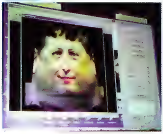
アニメーション制作を簡略化する Tweening&Skinning

DirectX 8.0でサポートされるアニメーション技術には、TweeningとSkinningというものがある。Tweeningは、あらかじめキャラクターモデルに2点間のグラフィックを設定しておくと、後は自動的にその中間のアニメーションが表示できるという技術である。例えば、立った状態と座った状態のグラフィックを制作すれば、その間でなされる動きも自動的に表示されるのだ。この技術によって、今まではアニメーターが手作業で行っていた個々のモデリング作業が軽減され、制作時間を大幅に削減できる。画面3では、優雅に泳ぎ回るイルカのアニメーションがTweening技法で表現されている。余談だが、水面の模様が美しく投影されている描写は、マルチテクスチャリング技術による効果である。

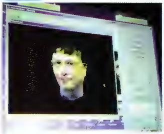
画面3

Pixel Shader機能を応用したSkinningは、Tweeningと同様の原理でテクスチャーのアニメーション制作の簡略化を可能にしている。例えば、同じ顔の表情の変化前と後のグラフィックがあれば、その中間の顔の表情を計算して表示することができるのだ。2000年3月にマイクロソフト本社で行われたGDC(Game Developer Conference)2000では、ビル・ゲイツ氏のX-Boxに関する基調講演にてSkinningのデモが行われていた。画面4Aは、ゲイツ氏の顔をデジタルカメラで撮影したものを、即席でテクスチャー化したものだ。画面4Bでは、そのテクスチャーを事前に用意されていたモデルに張り付け、実際に泣いたり笑ったりする表情が形成された。

画面4A



画面4B



そのほかのDirect Graphics関連トピック

今までハードウェアの処理に頼ってきたFull Screen Anti-Aliasingは、DirectX 8.0で正式にAPI化され、スリー・ディ・エフ・エックスのT-Bufferもサポートすることが表明された。プログラムの一環として、T-Buffer機能をオンにしたり、オフにしたりすることができるようになったのだ。また、Motion BlurやSoft Reflectionなどの効果を生み出すマルチサンプリング機能にも対応しており、Voodoo5所有者には吉報かもしれない。

このDirectX 8.0には、N-Patchという新しい概念も導入されている。N-Patchを当てると、擬似的にポリゴンが増えるように見え、より緻密なモデリングが可能となるのだ。3DアクセラレーターがN-Patchをサポートすれば、キャラクターのレンダリングなどにも威力を発揮するだろう。前述したKajiya氏による将来展望にもあったように、Slicon Graphics社が培ってきた3Dパイプラインの概念を通り越した場所で、今後の活路を見いだそうというわけだ。

Programmable Shadersをはじめとする、DirectX 8.0の機能をフルに生かしたゲームもすでに開発されている。画面は、Southend Interactive社による「BLITZ:DISC ARENA」という作品で、指や衣服の動きなどが驚くほど精密に描写されている。顔の表情や筋肉にも変化が見られ、キャラクターの感情表現は見事だ

DirectX開発チームでGraphics API設計エンジニアを務めているChas Boyd氏。彼によれば、「DirectX 9.0では今回ほどの変革はないが、Shaderの整備やDisplacement Mesh(Procedural Geometryの一種)などの追加が行われるだろう」とのことだ

DirectXの歴史的変革

今から4年ほど前、ちょうどDirectX 3.0が発表された時期は、このAPIをメインに使用して開発を進める開発者の数は非常に少なかった。当時はOpenGLのサポートが一般的であり、開発者から見たDirectXの使い勝手も、OpenGLと肩を並べられるレベルには到達していなかったのだ。そんな中、id Software社のJohn Carmack氏をはじめとする40数名のゲーム開発者がマイクロソフトに嘆願書を提出。「ソフトを制作する側の立場になって、DirectXという統一規格を設定して欲しい」という異例の出来事だったのだが、これを機にDirectXの在り方は変化していく。マイクロソフトは、DirectX 4.0のリリースを見送り、開発者と綿密な協議を繰り返しながら、翌年にDirectX 5.0を完成させる。このような、開発者の立場を第一に考えたDirectX開発チームの姿勢こそが、2000年秋に登場する予定のDirectX 8.0、ひいてはX-Boxの開発理念に結実していると言って良いだろう。

マイクロソフトのDirectX開発チームやゲーム部門は、昨今のニュースなどで連想している"悪しきマイクロソフト"というイメージからは、ずいぶんと懸け離れている。上記のような嘆願書事件もあってか、とにかく開発者の声に耳を傾けているのが、業界の末端にいる筆者が見ていてもよく分かるのだ。こうした努力の中で、DirectXのAPIは進化していき、われわれのゲームライフをさらに快適なものにしていると言える。

音に関連する総合APIとして生まれ変わったDirect Audio

ゲームでは、グラフィックと同等に重要な役割を担うのが“音”である。「THIEF：THE DARK PROJECT」以降、3Dサウンドを活用し、音がゲームプレイの重要な要素となったタイトルは増えている。また、ゲームの雰囲気を演出する上でも、音は必要不可欠だと言えよう。

1999年に登場したDirectMusicは、従来だと単調なリズムやエフェクトに過ぎなかった音楽や効果音に、インタラクティブ性を持たせたAPIであり、サウンドコンポーザーの間で熱狂的な支持を得た。このDirectX 8.0では、DirectMusicとDirectSoundのコアな部分を近づけることで、開発者がさらに使いやすいような音関連の総合APIとして修正されたのだ。コンソール市場を見渡しても、X-Boxほどオーディオを重視しているシステムはなく、Direct Audioの利点を使った素晴らしいゲームがX-Boxで誕生する可能性は高い。

そもそもDirectMusicは、映画のサウンド並みのクオリティーを持ち、なおかつリアルタイムでインタラクティブに変化するリズムや効果音を可能にするAPIである。これを利用することで、オーケストラがプレーヤーの行動に合わせて演奏しているような音楽の微妙な移り変わりを表現することができるようになる。Direct Audioでは、DirectMusicで作り出したダイナミックな音楽や効果音を、とぎれなくゲームに取り込むことができ、DirectSound 3Dのリバーブやポジショナルオーディオなど、さまざまな音響技術を搭載することとなるのだ。

Direct Audioには目新しい要素も詰め込まれている。以下に詳しく紹介しよう。

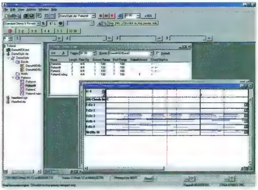
「KISS PSYCHO CIRCUS：THE NIGHTMARE CHILD」は、現在発売されているDirectMusic（DirectX 7.1版のもの）を活用したゲームの好例である。モンスターが登場すると、それまで落ち着いた感じだった音楽のピッチが上がるなどのインタラクティブ性があり、音によって緊張感を演出しているのだ

高品質な音を再生するDLS-2のサポート

X-Boxの仕様リストに、“DLS-2オーディオサポート”という記述があったのを覚えているだろうか？ DLS-2とは、“DownLoadable Sounds 2.0”の略で、クリエイティブテクノロジーが音頭を取り、MMA（MIDI Manufacturers Association）とマイクロソフト、そしてマサチューセッツ工科大学のメディアラボラトリーが協力して取り決めたMIDI音源の基準である。クリエイティブテクノロジーのリバーブ技術などが取り込まれており、よりクオリティーの高い効果音が楽しめるようになる。また、この基準に従ってMIDIレンダラー（サウンドカードなど）を開発すれば、どのメーカーの製品を使っても、クオリティーがばらつくことなく音が再生されるのだ。

サウンドコンポーザーの手間を省くAudio Scripting System

DirectX 8.0では、まったく新しいスクリプティング言語が搭載され、サウンドコンポーザーがゲームの音楽を細かく調整できるようになった。プログラマーがゲームエンジンにポイントを設定するだけで、このシステムはオーディオをどのようにプレイすべきかを自動認識する。これによって、インタラクティブ性の高い音楽や効果音がゲーム上で実現する。サウンドコンポーザーにとっても、制作したサンプルを毎回プログラマーに渡し、音が上手く処理されているかを確認する手間が省けるのだ。



DirectMusicのコンポーネントの一つで、楽譜やサウンドセットを制作するためのオーサリングツール、DirectMusic Producerのデモ。DirectX 8.0では、64個の3Dオーディオチャンネル（もしくは256個の2Dオーディオチャンネル）がサポートされる

そのほかのDirectX 8.0のトピック

ボイスコミュニケーション機能が搭載されたDirectPlay

DirectPlayでの進化は、1999年から発表されているボイスコミュニケーション技術の導入だ。ShadowFactor Software社（1999年にマイクロソフトの傘下に吸収）が開発したBattlefield Communicatorの技術をDirectPlayに取り入れることで、インターネット上での音声コミュニケーション技術を進化させた。すでに「Sidewinder Voice」などのハードウェアの開発も始まっている。プログラム上、DirectPlay 4（DirectX 7.0までのバージョン）との互換性は無いため、旧来のゲームにこの技術を適用することはできない。ただし、DirectPlay 4とDirectPlay 8間でコミュニケーションできないということではない。将来の展望としては、システムの音声認識技術を組み込むことも視野に入れられているようだ。

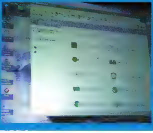
ソフトウェア開発者の基準言語を作り出せるDirectInput

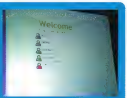
DirectInput 8における主力が、DirectInput Mapperという新要素の追加だ。ソフトウェアの開発者が基準にできるプログラミング言語を開発するのが目的で、ハード開発者にとっても利点は大きい。USB接続用のハードウェアが複数認識できるようになるだけでなく、異なる会社のホイールとペダルを同時使用することなども可能になるらしい。残念ながら、2001年に完成予定のDirectX 9.0まで、DirectInput Mapperは完ぺきに整備されそうにない。

新世代のWindowsを公開！

2001年末に発売予定の新世代Windowsは、通称を“Whistler”という。“一家にコンピューター数台”を前提に作られており、コンピューター初心者にも使いやすいインターフェースに改善されているだけではなく、ホームネットワーキングを前提とした新機能が盛り込まれている。その中で話題になったのが、Personal Firewallというユーザーレベルでのセキュリティーシステムだが、ネットワークゲームへの影響はまったくないということだ。

この、WhistlerにはDirectX 9.0が標準搭載される予定。DirectX開発チームによると、DirectX 8.0で行われたほどの革新的な変化はないとしているものの、DirectX 9.0はWindows 95へ対応しないことが明らかにされた。





[illegible]のデモ画面。Admini[illegible]理[illegible]ユ[illegible]って[illegible]タル[illegible]メディアの台頭も考慮したものになりそうだ

アメリカ直送の最新情報を公開

発売前から盛り上がるX-Box対応ゲームのラインアップ

DirectX 8.0の登場で、リリースされるゲームの輪郭が見えてきたX-Box。ここでは、アメリカで発表されたX-Boxに関する最新情報をまとめて報告する。

「Ka52 TEAM ALLIGATOR」の開発メーカーがX-Box用デモ「TAU」を公開!

X-Boxの"X"は、DirectXの"X"に由来するもので、「DirectXの技術と最新のハードウェアを組み合わせることで、最強のコンソール機を作り出すことができる」という信念によって、X-Boxの開発が始まったと言われている。残念ながら、Meltdown 2000ではX-Boxに関する詳しい説明は行われなかったものの、同じころ海外のゲーム業界ではX-Boxをめぐるさまざまな動きがあった。

下の画像は、イギリスをベースに活動するKuju Entertainment社が制作したX-Box用のデモである。アメリカのオンラインニュースサイトDaily Raderの報道によれば、この「TAU」はXDK(X-Box開発キット)が配られる以前にマイクロソフトの要請により制作されていたもので、OSがWindows 98、CPUはPentiumIII 733MHz、ビデオカードにGeForce 2 GTSを搭載した構成のマシンによって、アルファ版のDirectX 8.0を使用して開発されたものだという。

しかし、上記のシステムにおいても、テクスチャー機能をオンにした状態で、すでに500万トライアングル／秒を計測できており、nVIDIA社が開発中のX-chipが完成すれば、5千万トライアングル／秒の性能が見込めるという。

「Ka52 TEAM ALLIGATOR」などを制作したKuju Entertainment社は、技術力に定評のある古参の開発会社である。現在、マイクロソフトから発売予定の「Train Simulator」という作品を制作中で、X-Box用のタイトルもいくつか制作しているらしい。

John Carmack氏がX-Boxの顧問団に!?

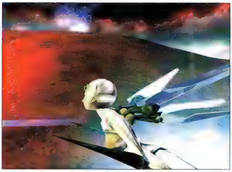
2000年7月17日、id Software社のJohn Carmack氏は、彼自身がX-Box顧問団のメンバーであるというウわさを肯定した。顧問団とは、ハードウェアの仕様などに直接影響を与えることができる、いわば"ご意見番"のような存在だ。DirectXに関するid Software社とマイクロソフトの確執を考えると、意外だったのも事実である。

John Carmack氏の発言の一部を記載しておくと、「私はまだOpenGLを使い続けていくし、パソコン、Linux、MacOS用のソフトの開発も同時に行っていくつもりだ。しかし、X-Boxが期待どおりなら、私のリストに載るかもしれない」とコメントしている。OpenGLで制作したゲームをX-Boxに移植するというのは、突拍子もないように感じるが、実はこれには裏がある。実は、nVIDIA社が開発中のX-ChipがOpenGLをサポートするのだ。

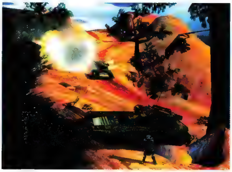
X-Boxのフラッグシップゲームはどれになる?

最新の情報によると、X-Boxが発売される2001年末に出荷されるソフトの数は、マイクロソフトブランドのものが20タイトル、サードパーティーからは50タイトルになると予測されている。すでに3Dシューティング「Halo」のX-Box版の発売は確実なものになっているが、サードパーティーも次々と名乗りを上げ始めている。ヨーロッパは特に盛り上がっており、ユービーアイ ソフトが13タイトルの制作を企画していると発表していたり、北欧では自社のオンラインサービスで25万人の顧客ベースを持つFunCom社も、レーシングゲームで参入する方針を固めている。

また、PlayStationでは「CROC」などのキャラクターゲームを制作したイギリスのArgonaut社も、X-Box用に「MALICE」というゲームを制作していることを表明している。そのほかにも、「Starlancer」のDigital Anvil社や「Dungeon Siege」のGas Powered Games社、そして「X-WING」シリーズのTotally Games社でも、X-Box用のオリジナルゲームの制作が進行しているようだ。オリジナルゲームに関しては、「Halo」を制作中のBungie Software社が、まったく新しいジャンルの「Fantasy Siege」というゲームを制作しているそうだ。ちなみに、日本のメーカーの中では、コナミがツール・ド・フランスとの契約を交わしており、X-Box用にも制作することを示唆している。



Kuju Entertainment社によるTAUのデモ。実際にこのゲームが制作されているわけではない。すべてのオブジェクトには、2枚以上のテクスチャーが張り付けられており、Volumetric FogやBump Mappingなどの技術が駆使されているのが分かる



Bungie Software社の「Halo」は、最新の技術で開発されたゲームエンジンを搭載する、ストーリー重視のアクションだ

任天堂にマリオ、セガにソニックがいるように、X-Boxにも代表的なキャラクターは必要だ。Argonaut社が開発中の「MALICE」は、2頭身のかわいいキャラクターが主人公のX-Box用ゲームである。X-Boxの顔となるかもしれない

X-Boxのスペック

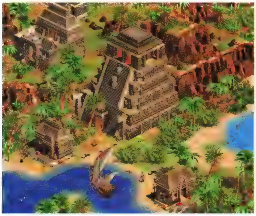
CPU	Pentium III 733MHz
メモリー	64MB
メモリーバンド幅	6.4GB／秒
グラフィックプロセッサー	nVIDIA社製300MHz GPU"X-Chip"
機能フル使用時のポリゴン処理力	1億5千万ポリゴン／秒
ピクセルフィルレート	4.8Giga pixel／秒
ストレージ	8GB HDD／8MBメモリーカード
ROMドライブ	Thompson Multimedia社製4倍速DVDドライブ
サウンド	DSL-2と3Dサウンドをサポートしたサウンドチップ
オーディオチャンネル	64(3Dチャンネル)／256(2Dチャンネル)

国内発ゲームニュース

東京ゲームショウ2000秋でのネットワークゲームイベントに注目

2000年9月22～24日(22日はビジネスデー)に千葉の幕張メッセで開催される"東京ゲームショウ2000秋"(以下、TGS2000)。日本では最大規模と言えるこのゲームイベントでは、近年ネットワークゲームに関連した出展が増えてきている。今回のTGS2000でも、見逃せないネットワークゲームイベントが予定されている。

まず一つ目は、マイクロソフトが主催する"PCゲームゾーン"でのイベント。本誌が全面協力する、「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰」を使用した上級プレイヤーの対戦デモンストレーションを行うほか、各パソコンゲームメーカーの新作を一挙に公開する。「Crimson Skies」「Combat Flight Simulator 2：WW Ⅱ Pacific Theater」「Midtown Madness 2」などの期待作もついに公開されるので要チェックだ。



アステカ、マヤ、朝鮮など五つの文明が新たに追加された「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰」。今月号のp.082～085で、本作の新要素や改善点を紹介しているのでチェックしてほしい

二つ目は"バトルトップ@TGS2000"。これは、韓国に本社を置く会社、バトルトップが主催するゲーム対戦大会で、各種目別のランキング上位に入賞すれば、"World Cyber Game Challenge"(以下、WCGC)決勝大会の観戦ツアーに招待される。WCGCとはネットワークゲームの世界大会であり、アメリカ、韓国、中国、香港、イギリス、ドイツなど世界15ヵ国から、代表選考予選を勝ち抜いた200名以上のプレイヤーが集結する。2000年10月に韓国の大型アミューズメントパーク"エバーランド"にて決勝大会が開催される予定だ。

バトルトップ@TGS2000への参加方法は、当日バトルトップ内のブースで受け付けを済ませばOK。3Dシューティングの「QUAKE Ⅲ ARENA」をはじめ、スポーツやリアルタイム戦略シミュレーションなど4ジャンルの中から、得意なゲームを選択して対戦に加わるのだ。詳細については、公式ホームページで確認してほしい。

画面のような、ユニークなデザインの機体が登場する「Crimson Skies」。派手な機動が簡単に行えるアクションアドベンチャーである

WCGC決勝大会の舞台となる"エバーランド"の公式ホームページ。日本語での紹介もある。URLは、http://www.everland.com/japan/

バトルトップバトルトップ@TGS2000　公式ホームページ
http://www.battletop.com/TGS2000/

「シムピープル」のデザインコンテストが開催 優秀作品は11月発売のアドオンパックに収録

天才ゲームデザイナー、ウィル・ライト氏によって制作された異色作「シムピープル」。"シム"と呼ばれる人々に居住環境を提供し、料理をさせたり、仕事をさせたり、ご近所付き合いをさせたりして、彼らの日常生活を観察するという、独特の面白さに満ちた作品である。本作は、幅広い層のプレイヤーに支持され、世界中でヒットしたことは記憶に新しい。このシムピープルでは、公式ホームページから無料でダウンロードできる"Sim Show"を使って、プレイヤー独自のキャラクターデータ(スキン)をデザインすることも可能なのだが、この度、オリジナルキャラクターのデザインコンテストが開催されることとなった。

このコンテストは、日本のエレクトロニック・アーツ・スクウェアが主催する。募集するキャラクターの部門は全部で六つ。

①大人男性部門(男性：1キャラクター)
②大人女性部門(女性：1キャラクター)
③男子部門(男子：1キャラクター)
④女子部門(女子：1キャラクター)
⑤個性的なオリジナルキャラクター部門(1キャラクター)
⑥ベストカップル部門(2キャラクターで1組)

以上の各部門ごとに応募を受け付けているので、奮って参加してほしい。入賞作品は、2000年11月に発売されるシムピープルのアドオンパック「シムピープル ハッピーライフ！ データセット」(以下、SHD)に収録されるほか、作者の名前が製品版の中に記載される。また、入賞者にはSHDの製品版とオリジナルグッズもプレゼントされるという。応募の受け付け期間は、2000年9月1日～9月18日だ。詳細については、シムピープルの公式ホームページで確認してほしい。

ところで、このSHDは、2000年9月に海外で発売される「THE SIMS：LIVIN' LARGE」(以下、SLL)の日本語版である。「THE SIMS」(シムピープルの原題)のアドオンパックであるSLLには、新しいキャラクターデータのほかにも、10人の隣人や50種類の仕事などが追加されている。SHDでは、SLLの収録データが日本語にローカライズされるだけでなく、このコンテストの入賞作品をはじめとした、日本独自のキャラクターが多数収録されるようだ。

SLLでは、家具や住居の新しいグラフィックも追加される。より自分の好みに合わせた生活環境をつくり上げることができるのだ

シムピープル公式ホームページ　http://www.simpeople.com/

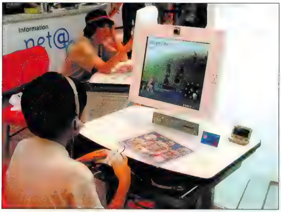
21世紀夢の技術展開催 セガの"net@TERMINAL"が登場

去る7月21日～8月6日、東京ビッグサイトにて最新テクノロジーの祭典「21世紀夢の技術展」(通称、ゆめテク)が開催され、ネットワークゲームに関連する最新技術が公開された。

特に注目を集めていたのが、セガのブースに展示されていたネットワーク端末、net@TERMINAL。この端末は、渋谷、池袋、お台場の3ヵ所でセガが運営しているアミューズメント施設「Entertainment STAGE net@」にも設置されている。同端末は、1Gbpsクラスの回線速度を誇る光ファイバーケーブルを利用し、ネットワークゲームや映像、音楽などを楽しむことができるようになっている。

セガブースでは、数台のnet@TERMINALを設置して、リアルタイム戦略シミュレーション「ハンドレッドソードver.net@」のデモを行っていた。この、ハンドレッドソードver.net@は、2～4人での対戦が可能で、約30分程度で一つのシナリオがクリアできる。資源や兵士の調達、敵の本陣への攻撃などがリアルタイムで進行し、魔法使いやゴーレムなど最大400体ものキャラクターが激しい戦闘を繰り広げることになる。

このほか、マイクロソフトのブースには、国内初の一般公開となる、リアルタイム戦略シミュレーション用コントロールデバイス「SideWinder Strategic Commander」が展示され、多くの来場者が注目していた。このコントロールデバイスは、キーボードのキーを複数登録できるようになっており、「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」などに最適化されている。マイクロソフトの担当者によると、「DIABLO Ⅱ」で使えば、ステータス表示の切り替えが素早くできるようになるとのことだ。現在、価格などは未定だが、発売は秋ごろを予定している。



1Gbpsの回線速度の光ファイバーケーブルでつながった、セガのnet@TERMINAL。ネットワークゲームをプレイしたり、配信されたビデオを鑑賞できるようになっている

net@TERMINALでプレイできる、「ハンドレッドソードver.net@」。4人での対戦が可能なリアルタイム戦略シミュレーションだ

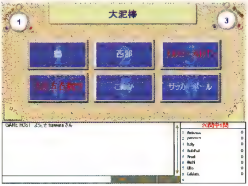
マイクロソフトのリアルタイム戦略シミュレーション用コントロールデバイス、「SideWinder Strategic Commander」。それぞれのキーにキーボードのショートカットを割り当てることができる

オンラインゲームサイト Gamebox.co.jpがオープン

アメリカで人気のゲームサイトBoxerjam.comの日本版、Gamebox.co.jpがサービスを開始した。同サイトは、懸賞付きのゲームやパズルを売りにした、会員制のホームページだ。オンラインマガジンや、ショッピングにも力を入れており、女性向けのコンテンツも充実させる予定となっている。

今回、Gamebox.co.jpのコンテンツ第1弾として登場したのが、「Strike A Match」だ。同ゲームは、提示されたキーワードに関連する単語を当てていくというシンプルな内容。最大9人で対戦できる点がポイントで、ついつい、白熱してしまう面白さを秘めているのだ。勝者には、得点が与えられ、点数に応じてプレゼントがもらえる。

Gamebox.co.jpは、さらにコンテンツを充実させていくとのことで、近々、ネット上で対戦可能なトランプゲーム「Napoleon」などを提供する予定だ。



Gamebox.co.jpのコンテンツの一つ、「Strike A Match」。キーワードに関連する単語二つを素早くクリックすると勝利する、シンプルなゲームだ。数人で対戦すれば白熱するだろう

セガの通販サイトに限定品が登場! 黒いDreamcastが購入できる

セガ・エンタープライゼスが運営しているインターネット通販サイト、Dream DIRECT(http://www.d-direct.ne.jp/)がコンソールゲームユーザーの間で注目を集めている。同サイトでしか入手できないオリジナル限定品が販売されているからだ。中でも、特に人気が集中しているのが、黒いボディーの「ドリームキャスト スーパーブラックモデル」(価格2万1,000円)。現在、予約者全員が購入できる第2回目の受注(発送は10月下旬になる予定)を受け付けており、注文が殺到している。ちなみに、第1回目は、限定100台の販売だったため、数日で売り切れてしまったそうだ。セガでは、オークションサイトなどで高値で取引される事態を防ぐため、今後も受注生産していく予定だ。

Dream DIRECTは、ネットワーク対戦が可能な「ヴァンパイア クロニクル FOR MATCHING SERVICE」(価格4,800円)のように、同サイトでしか購入できない限定のゲームを増やしていくそうなので、小まめにチェックしてみてはいかがだろうか。

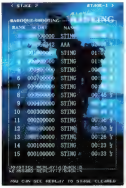
Dream DIRECT限定販売の「ドリームキャスト スーパーブラックモデル」。価格は2万1,000円。受注生産のため、購入者への発送は10月下旬からとなる

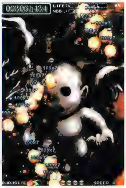
Play Online NEWS Summary

「BAROQUE SHOOTING」の全国大会が開催

スティングが、同社の縦スクロールシューティング、「BAROQUE SHOOTING」を使った全国大会をインターネット上で9月30日まで開催している。BAROQUE SHOOTINGは、ユニークなキャラクターが出現する、オーソドックスな縦スクロールタイプのシューティング。同ゲームの製品版を使い、二つの部門を設けて大会が開かれているのだ。一つは、高得点を争う“ハイスコア部門”、もう一つは、プレイヤーのリプレイファイルを審査し、最も楽しいプレイを行った人が優勝する“こだわりプレイ部門”となっている。

ハイスコア部門の優勝者には、PSoneと同社のPlayStation用ゲーム「BAROQUE SYNDROME」、こだわりプレイ部門の優勝者には、カシオ計算機の腕時計型MP3プレイヤー「リストオーディオプレーヤー WMP-1V」がプレゼントされる。豪華な賞品が用意されているので、参加してみてはいかがだろうか。





「BAROQUE SHOOTING」の製品版は、スティングのホームページで1,800円で購入することができる。無料体験版をダウンロードすることもできるので、試しにプレイしてみよう

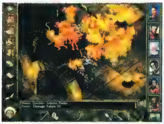
スティングホームページ　http://www.sting.co.jp/

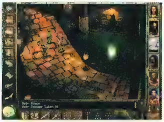
ICEWIND DALEの日本語マニュアル付き英語版がリリース

「BALDUR'GATE」や「PLANESCAPE TORMENT」など、「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」の世界観を忠実に再現したセガ・エンタープライゼスのAD&Dシリーズ。同シリーズの第3弾となる「ICEWIND DALE」が9月7日に発売されることとなった。

ICEWIND DALEは、Sword Coastのはるか北方に位置する、古代文明の遺跡が点在した世界が舞台となっている。クエストが50以上も用意されており、奥の深いAD&Dの世界をじっくり楽しめるのが魅力である。最大6人でのマルチプレイが可能となっている点もポイントだ。

2000年内に、「アイスウインド・デイル」完全日本語版の発売が予定されており、「ICEWIND DALE」の日本語マニュアル付き英語版を購入した人は、2,980円で有償のアップグレードサービスを受けられるようになっている。





AD&Dの世界観をリアルに再現した、美しいグラフィックが売りの「ICEWIND DALE」。2000年9月7日に発売される

セガ・エンタープライゼスホームページ　http://www.sega.co.jp/

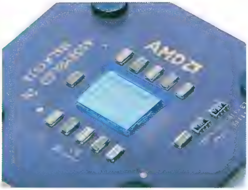
ゲームに最適なプロセッサーを探すための CPUトレンドサーチ

2000年9月号の特集2で、オンダイ2次キャッシュを搭載した新AthlonとSocket Aに対応したマザーボードを紹介したが、残念ながらDuronの実機が入手できなかったため、ベンチクークテストが行えなかった。そこで、今回はDuron 700MHzと新Athlon 700MHzを使って、あらためてベンチマーク比較を行ってみた。

1万5,000円台で購入可能な Duron 700MHzの実力とは

Duronと新Athlon（Thunderbird）の違いは、2000年9月号の特集2で紹介したため割愛するが、要はオンダイ2次キャッシュの容量が違うだけだ。Duronは64KBの2次キャッシュを搭載しているが、新AthlonはDuronの4倍に相当する256KBを搭載し、AMDは「この両CPUがターゲットとしているマーケットは、明確に異なる」と説明している。そこで、Duron 700MHzと新Athlon 700MHzを使って、ベンチマーク比較を行ってみたところ、確かにすべての計測値で新AthlonがDuronを上回った。特に、CPUの演算能力を純粋に計測した「3D WinBench 2000：Processor Test」や「3DMark2000：CPU Speed」では、11～19%の差を付けている。ところが、「3DMark2000：Game1」や「SOLDIER OF FORTUNE」の計測値については、最大5%（0.9fps）の差が付いているだけで、ほぼ同じ結果となった。

2000年7月末時点のCPUの価格は、Duron 700MHzが1万5,800円、新Athlon 700MHzが1万8,400円となっている。ちなみに、Celeron 700MHzは2万2,400円、Pentium III 700MHzは2万3,750円である。700MHzという高クロックのCPUをパソコンに搭載する場合、ゲームのパフォーマンスを引き上げるためには、ビデオカードの増強が最も効果的だ。そう考えると、CPUはDuron 700MHzを購入して、ビデオカードについてはGeForce2 GTSまたはRADEONを搭載した製品を組み合わせるのが、最もコストパフォーマンスの高い組み合わせかもしれない。



Duronは、オンダイ2次キャッシュを64KBしか搭載していないが、FSBがAthlonと同じ200MHz、動作周波数が700MHzという高クロックで動作するため、ゲーム用途でじゅうぶんなパフォーマンスを見せる

DuronとAthlonのパフォーマンス比較

	Duron 700MHz	Athlon 700MHz
3D WinBench 2000：Processor Test	1.20	1.33
3DMark2000：CPU Speed	171	204
3DMark2000：Game1 Low（800×600ドット、16ビットカラー）	42.3fps	43.4fps
3DMark2000：Game1 Low（800×600ドット、32ビットカラー）	27.3fps	27.3fps
3DMark2000：Game1 Low（1024×768ドット、16ビットカラー）	34.7fps	35.2fps
SOLDIER OF FORTUNE（800×600ドット、16ビットカラー）	32.7fps	34.1fps
SOLDIER OF FORTUNE（800×600ドット、32ビットカラー）	18.2fps	19.1fps

計測環境：マザーボード／GA-7ZM（Apollo KT133）、メモリー／SDRAM 128MB、ビデオカード／VANTA 8MB、OS／Windows 98 Second Edition

ゲーマーズドリームExpress

9月1日よりダークアイズミレニアム2000が無料で体験できる。ネクステックのホームページで申し込むだけで無料体験版のCD-ROMが送られてくるのだ。この機会にぜひダークアイズの世界を体験してみよう。

文／いちかわみほ

無料体験版は期間限定で製品版と同じ内容を楽しめる

2000年2月24日からスタートし、半年が経過した「ダークアイズミレニアム2000」(以下、DE2000)。フェアホープをめぐる壮大なストーリーが魅力的な同製品が新たな展開を迎えることとなった。ネクステックがフェアホープの新しい住人を求めるキャンペーンを行うのだ。9月1日～11月30日までの期間限定で、2週間の期限付き無料体験版の配布を予定している。この体験版は、同社のホームページで申し込むことで入手できるようになっている。内容は、製品版とまったく同じで、プレイ内容に制限はない。2週間の間なら、ペットの育成やパーティープレイ、気の合う仲間探しなど、何でも行えるのだ。

ちなみに、すでにDE2000をプレイしているユーザーが、参加する場合にも体験版CD-ROMが必要となる。アカウントが別扱いとなるため、残念ながらキャラクターデータの移行はできない。なお、この体験版用に新たにサーバーが立てられる予定となっている。

シナリオをクリアしながらゲームシステムを覚えていく

前回でもお伝えしたが、体験版には、ゲームのシステムや操作方法を手軽に修得できる、チュートリアルが導入される。DE2000は自由度が高いため、ゲーム序盤に何をしてよいか迷ってしまう初心者プレイヤーが多かった。このチュートリアルを利用することで、初心者でもスムーズにフェアホープで生活できるようになるというわけだ。

チュートリアルは、20種類以上の初心者向けのシナリオで構成されており、簡単なお使いやダンジョンでのモンスター退治などが楽しめる。チュートリアルに参加するには、まず、紹介屋に話し掛ける。そうすると、クエストの依頼人を紹介してくれるので、自分のレベルに見合ったものが提示されれば、引き受けることになる。ちなみに、用意されているクエストは、初心者向けの簡単なものを中心に構成されており、ランダムに提示される。紹介屋に話し掛けるたびに、違う依頼人を紹介してくれるのだ。

今回、特別に二つのクエストのストーリーを入手したので公開する。これを参考に、ぜひDE2000の体験版をプレイしてほしい。

特別公開！

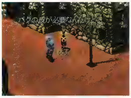
LV7～LV10の加工レシピ一覧

どこにも発表されていない、LV7～LV10までの加工レシピを独占公開する。このクラスのLVになるとレアなものも作成できるのだ。

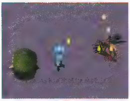
アイテム名	Lv	ベース	マテリアル	パーツ1	パーツ2	パーツ3
ストーン斧	7	木のポール	黒雲母	黒雲母	石炭	-
リングメイル	7	チェストの型紙	鉄の糸	皮	-	-
丸楯	7	鉄の紋章	鉄塊	-	-	-
ブロードソード	8	剣の柄	鉄塊	鉄塊	鉄塊	-
バシネット	8	鉄のスカル	鉄塊	鉄塊	鉄塊	-
ウィングドスピア	8	槍の石突	鉄塊	黒雲母	黒雲母	-
ハルバー	8	剣の柄	鉄塊	鉄塊	黒雲母	-
杵	9	木のポール	鉄塊	鉄塊	鉄塊	鋼鉄のスパイク
飛燕の弓	9	弓身	鉄塊	鉄塊	鉄塊	シルクの糸
スティールチェスト	9	チェストの型紙	鉄塊	鉄塊	鉄塊	-
バックラー	9	鉄の紋章	鉄塊	甲皮	-	-
ブルーネックレス	9	瑪瑙の細工物	銀塊	-	-	-
+1ロングソード	9	剣の柄	鉄塊	鉄塊	鋼鉄のタリスマン	-
ワルーンソード	10	剣の柄	鉄塊	鉄塊	鉄塊	鉄塊
蛇矛	10	槍の石突	鉄塊	鉄塊	鉄塊	鉄塊
硬い兜	10	鉄のスカル	純鉄	-	-	-
ブルーリング	10	瑪瑙の細工物	銀塊	豪華な飾り	-	-
クォータースタッフ	10	8フィートの棒	純鉄	鉄の鋲	-	-
朴刀	10	剣の柄	鉄塊	鉄塊	鉄塊	黒雲母

モンスター退治のクエスト

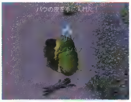
初心者にお勧めなのが、このモンスターの皮を取ってくるクエスト。クリアすることで、戦闘スキルをある程度まで鍛えられるのだ。注意しなければならない点が、複数のモンスターとの戦闘。始めのうちは、一匹ずつ手堅く倒していこう。



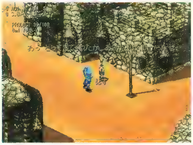
紹介された依頼人の所へ行くと、「バグの皮を取ってきてほしい」と頼まれる。ちなみに、バグは砂漠に住む巨大なモンスターだ



左側の大きな丸いモンスターが、サンドバグ。しかし、複数の敵を相手にしているため、なかなか倒すことができない。このような場合は、レベルアップしてから再度挑戦しよう



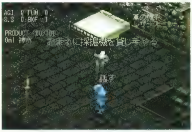
苦労しながらも、ついにサンドバグを倒し、皮を入手した。後は、モンスターの襲撃に細心の注意を払いながら、依頼人の下へ向かう



サンドバグの皮を依頼人へ持っていくと、礼金をもらうことができる

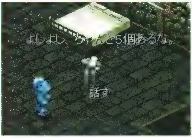
採掘の手伝いのクエスト

クエストの中には、種族限定のものもある。その一つが、このインファン用の採掘に関するクエストだ。これをクリアすると、採掘機の使い方をマスターできるようになっている。



このクエストでは、依頼人に石炭の採掘の代行を頼まれる。採掘に必要な採掘機は、依頼人がレンタルしてくれる

採掘機を使用するには、エルドが必要だ。事前に、モンスターなどを倒して稼いでおこう。採掘機を使うと、石炭を入手することができる



石炭を五つ採掘したら、依頼人に納品しにいこう。クエストをクリアすると、礼金と経験値をもらうことができる。採掘の方法も覚えられるので一石二鳥なのだ

© 1998,1999,2000 NEXTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

国内外の売れ行きが一目で分かる

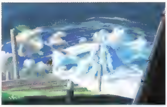
パソコンゲーム売り上げ

DIABLO II

前作の発売開始から3年半、ようやく「DIABLO II」がわれわれの前に姿を現した。スキルシステムや五つに増えたクラスなど、より個性的なプレイを楽しむための工夫が凝らされている。今年いちばんの話題作と言っても過言ではないだろう。

イースII エターナル CD-ROM版

往年のアクションRPGの名作を、最新技術でリメイクした話題作。プレイヤーは主人公のアドルを操って、さまざまな冒険を体験することができる。迫力あるビジュアルシーンも必見だ。



F1-2000 日本語版

今年のF1シーズンの最新データを搭載した「F1-2000 日本語版」。11チーム22台による白熱したバトルを、リアルなグラフィックで楽しむことが可能だ。各種アシスト機能で気軽にプレイできる点も優れている。

2000年7月調べ

1 DIABLO II

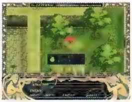
NEW

カプコン　8,800円
アクションRPG
☎052-760-0335

2 イースII エターナル CD-ROM版

NEW

日本ファルコム　オープン
アクションRPG
☎042-527-6501



3 PLATINUMシリーズ バイオハザード3 ラストエスケープ(限定版)

6↗

メディアカイト　7,200円
サバイバルホラー
☎03-5449-2581

順位	タイトル	変動	メーカー・価格・ジャンル・連絡先
4	イースII エターナル DVD-ROM版	NEW	日本ファルコム　オープン アクションRPG ☎042-527-6501
5	F1-2000 日本語版	NEW	エレクトロニック・アーツ・スクウェア　7,800円 レーシング ☎03-5436-6499
6	ダービースタリオン for WIN	1↘	アスキー　9,500円 競走馬育成シミュレーション ☎03-5351-8499
7	野球道4	NEW	日本クリエイト　1万800円 プロ野球シミュレーション ☎0729-90-2525
8	Age of Empires II : The Age of Kings	7↘	マイクロソフト　オープン リアルタイム戦略シミュレーション ☎03-5454-2300
9	シムシティ3000	外↗	エレクトロニック・アーツ・スクウェア　5,800円 シミュレーション ☎03-5436-6499
10	F/A18E スーパーホーネット 完全日本語版	外↗	イマジニア　9,800円 フライトシミュレーター ☎03-3343-8900

マークはマルチプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T・ZONE江坂店(TEL06-6190-7516)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今年発売予定のタイトルの中で最も注目されていた「DIABLO Ⅱ」が登場し、日本とアメリカで同時に1位に輝いた。国内に注目すると「イースⅡ エターナル」が好評で、CD-ROM版とDVD-ROM版を合わせると、DIABLO Ⅱを追い抜きそうな勢いだった。

USA

June 2000

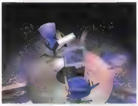
1 DIABLO Ⅱ

NEW

Havas Interactive社
$53

2 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND EDITION

ディズニー
$18



3 THE SIMS

1↘

エレクトロニック・アーツ
$43

4	ROLLER COASTER TYCOON	3↘	ハズブロー・インタラクティブ	$28
5	VAMIPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION	NEW	アクティビジョン	$42
6	DIABLO Ⅱ COLLECTOR'S EDITION	NEW	Havas Interactive社	$67
7	SIM CITY 3000	10↗	エレクトロニック・アーツ	$37
8	Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings	6↘	マイクロソフト	$45
9	ROLLER COASTER TYCOON EXPANSION PACK:CORKSCREW FOLLIES	7↘	ハズブロー・インタラクティブ	$19
10	STARCRAFT	8↘	Havas Interactive社	$30

資料提供:PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr, Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

THE SIMS

人間の日常生活をシミュレートした異色作。新しい衣服や家具など、ゲームに追加できるさまざまな素材が日々ホームページに追加されており、さらに盛り上がりを見せている。2000年秋には、アドオンパック「THE SIMS LIVIN' LARGE」の発売も予定されている。

VAMIPIRE : THE MASQUERADE REDEMPTION

White Wolf社のテーブルトークRPGをパソコンゲーム化した作品。吸血鬼をテーマとした重厚な世界観に基づいて仕上げられており、キャラクターの各種設定や育成要素も完成度が高い。RPGマニアも納得の内容だ。

World Charts Foundation

(7月24日時点)

1	DIABLO Ⅱ
2	PLANESCAPE TORMENT
3	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
4	UNREAL TOURNAMENT
5	Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings
6	THE SIMS
7	BALDUR'S GATE
8	Sid Meier's ALPHA CENTAURI
9	ICEWIND DALE
10	MIGHT&MAGIC Ⅷ:DAY OF THE DESTROYER

資料提供:World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に◉が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年8月25日	◉	QJAKE III TEAM ARENA (QUAKE III ARENA ミッションパック)	P&A	3Dシューティング	4,800円	042-525-9501	Win 95・98
2000年8月25日	◉	蒼きウル コンバットフライトシミュレータ ブレーン&ミッションモジュールII	ガイナックス	フライトシミュレーター	6,800円	0422-53-5568	Win 95・98
2000年8月25日	◉	ディプロマシー 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年8月25日	◉	マジック:ザ・ギャザリング オンラインゴールド	マイピック	カード	6,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年8月	◉	STAR TREK VOYAGER:ELITE FORCE	P&A	3Dシューティング	8,800円	042-525-9501	Win 95・98
2000年9月1日		シドニー 2000	アイドス・インタラクティブ	スポーツ	6,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年9月1日	◉	お父さんのための花札 てんこもり	アンバランス	テーブルゲーム	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年9月1日	◉	VAMPIRE:THE MASQUERADE-REDEMPTION	サイバーフロント	RPG	8,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年9月1日	◉	グランプリワールド 完全日本語版	マイピック	F1経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年9月2日		Flight Simulator 2000アドオン:NEW HANEDA 2000	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	4,800円	03-5979-7496	Win 95・98
2000年9月6日	◉	HAPPY NET 1000シリーズ:オセロ(仮)	ソニー・ミュージックエンタテインメント	テーブル	1,000円	03-5210-2476	Win 95・98
2000年9月6日		SHOCK PRICE 500シリーズ:キックボーイ	ソニー・ミュージックエンタテインメント	アクション	500円	03-5210-2476	Win 95・98
2000年9月6日		SHOCK PRICE 500シリーズ:シンプルダーツ	ソニー・ミュージックエンタテインメント	スポーツ	500円	03-5210-2476	Win 95・98
2000年9月6日		SHOCK PRICE 500シリーズ:フーズボール	ソニー・ミュージックエンタテインメント	スポーツ	500円	03-5210-2476	Win 95・98
2000年9月6日		SHOCK PRICE 500シリーズ:ミニドライブ2000(仮)	ソニー・ミュージックエンタテインメント	レーシング	500円	03-5210-2476	Win 95・98
2000年9月7日	◉	ウルティマ オンライン:ルネッサンス・エディション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	2,980円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年9月7日	◉	ICEWIND DALE	セガ・エンタープライゼス	RPG	9,800円	047-380-6441	Win 95・98
2000年9月8日	◉	CARMAGEDDON TDR 2000	ズー	カーアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2000年9月8日	◉	M1 タンクプラトゥーン2 価格改定版	マイピック	タンクシミュレーション	4,980円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年9月8日		最強 銀星将棋2	マグノリア	将棋	1万2,800円	058-275-2576	Win 95・98・2000
2000年9月8日		世界最強 銀星囲碁2	マグノリア	囲碁	1万2,800円	058-275-2576	Win 95・98・2000
2000年9月8日		GREAT2000シリーズ アトランティス	メディアカイト	アドベンチャー	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年9月8日		ULTRA2000シリーズ 銀河英雄伝説III	メディアカイト	シミュレーション	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年9月14日	◉	シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ 完全版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	戦略シミュレーション	8,980円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年9月14日	◉	CODENAME EAGLE	ツクダシナジー	3Dアクションアドベンチャー	7,800円	03-5272-8955	Win 95・98
2000年9月14日		高校野球道 EX 2000	日本クリエイト	高校野球シミュレーション	1万800円	0729-90-2525	Win 98・2000
2000年9月14日	◉	パンツァージェネラル2 価格改定版	マイピック	戦略シミュレーション	3,980円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年9月14日	◉	ピープルズジェネラル 価格改定版	マイピック	戦略シミュレーション	3,980円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年9月14日		バリュー軍人将棋	マグノリア	将棋	オープン	058-275-2576	Win 95・98・2000
2000年9月14日		バリューダイアモンド・リバーシ	マグノリア	テーブルゲーム	オープン	058-275-2576	Win 95・98・2000
2000年9月14日		バリューフライフィッシング	マグノリア	スポーツ	オープン	058-275-2576	Win 95・98・2000
2000年9月14日		ULTRA2000シリーズ ナスカーピンボール	メディアカイト	ピンボール	2,000円	03-5449-2581	Hybrid
2000年9月14日		ULTRA2000シリーズ 必殺パチンコWin CRジャマイカ	メディアカイト	シミュレーション	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年9月15日		Flight Simulator 98・2000アドオン:エアポート2000 ~世界の空港~ Vol.1	イマジニア	フライトシミュレーター	5,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年9月15日		Flight Simulator 98・2000アドオン:ジャンボ747-400	イマジニア	フライトシミュレーター	4,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年9月15日	◉	シーザーIII ~古代ローマ建国シミュレーション~ 限定バリュー版	イマジニア	シミュレーション	5,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年9月15日		銀河英雄伝説VI シナリオジェネレイター付き	ボーステック	シミュレーション	1万400円	03-5731-2343	Win 95・98
2000年9月22日	◉	F1 ワールドグランプリ	アイドス・インタラクティブ	レーシング	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
2000年9月22日	◉	Age of Empires II拡張パック:覇者たちの光陰	マイクロソフト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5454-2300	Win 95・98・NT4.0・2000・ME
2000年9月22日		デビルインサイド 完全日本語版	マイピック	3Dアクションアドベンチャー	7,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年9月22日	◉	レイルロード・タイクーンII ゴールドエディション(Mac版)	マイピック	鉄道経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Mac
2000年9月29日		アートディンクBESTチョイス:ジ・アトラス	アートディンク	シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年9月29日		アートディンクBESTチョイス:トキオ 東京都第24区	アートディンク	都市育成シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年9月29日	◉	ゴルフコースをつくろう!	アンバランス	ゴルフゲーム作成ツール	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年9月29日	◉	アブサラス	コーエー	RPG	8,800円	045-561-4666	Win 95・98・NT4.0・2000
2000年9月30日		Flight Simulator 2000アドオン:MD80 フライトオペレーション	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	未定	03-5979-7496	Win 95・98
2000年9月下旬	◉	COVERT OPS	マイクロマウス	コンバットアクション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年9月	◉	4×4 EVOLUTION	P&A	レーシング	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年9月	◉	4×4 EVOLUTION(Mac版)	P&A	レーシング	未定	042-525-9501	Mac
2000年9月		HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年9月	◉	SHOGUN TOTAL WAR 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年9月		セントラルフロント	システムソフト	シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 95・98・2000
2000年9月		ルーラ・フリッパー 日本語版	ズー	ピンボール	4,300円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2000年9月	◉	スピリット オブ スピード 1937 完全日本語版	マイピック	レーシング	7,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年9月	◉	ミグアレイ 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3529	Win 95・98

要チェック!

ズームイン新着タイトル

シューティング

発売元 :オメガ・ミコット
発売時期:2000年秋

XTOM 3D

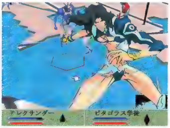
3Dグラフィックで描かれた縦スクロールタイプのシューティングゲーム。登場する3種類の機体は、それぞれ異なる武器を搭載しており、プレイヤーは自分の好みで機体を一つ選択することが可能だ。もちろん、各ステージの最後には、巨大な敵艦が待ち受けている。敵機を倒すと現れるアイテムを素早くキャッチして、攻撃力をパワーアップさせておこう。

戦略RPG

発売元 :波素館
発売時期:2000年10月上旬

アレクサンダー戦記
~ザ・レジェンド・オブ・エターニティー~

荒俣宏氏原作のアニメーション作品『アレクサンダー戦記』(2000年10月7日に劇場公開予定)の世界が、パソコンゲームとなって登場。海外で高い評価を得ているアニメーター、ピーター・チョン氏がデザインした独特なキャラクターは、映画のイメージどおりに再現されている。ゲーム内容は、RPGの要素を持ったターン制の戦略シミュレーションである。



発売時期（予定）	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年9月	モノポリー カジノ 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	3,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年9月	リスク2 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	7,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年10月27日	アートディンクBESTチョイス：機甲師団II	アートディンク	タンクバトルシミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年10月27日	アートディンクBESTチョイス：ジ・アトラス 2	アートディンク	シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年10月27日	アートディンクBESTチョイス：トキオ2 開拓移民募集中	アートディンク	都市育成シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年10月上旬	アレクサンダー戦記 ～ザ・レジェンド・オブ・エターニティー～	波素館	戦略RPG	8,800円	03-3203-3671	Win 95・98
2000年10月	RUNE	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年10月	ザ・DATUSARAシリーズ 喫茶店、始めちゃいました。	アンバランス	経営シミュレーション	5,800円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年10月	Flight Simulator 98・2000アドオン：エアポート2000 ～世界の空港～ Vol.2	イマジニア	フライトシミュレーター	5,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年10月	FS 98・2000/CFSアドオン：コンバットパイロット ロイヤルエアフォース2000	イマジニア	フライトシミュレーター	4,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年10月	大戦略 for Win II	システムソフト	戦略シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 95・98・2000
2000年10月	サドンストライク 日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2000年10月	エアポート タイクーン 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年10月	マジェスティー 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	7,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年11月中旬	シムピープル ハッピーライフ！ データセット	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年11月	THE BLAIR WITCH VOLUME 1:RUSTIN PARR	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年11月	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未定	03-3366-1552	Win 95・98
2000年12月	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年12月	サクリファイス 日本語版	ズー	3D戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2000年夏	10SIX 完全日本語版	セガ・エンタープライゼス	3D戦略アクション	4,800円	047-380-6441	Win 95・98
2000年秋	FLY! 2	P&A	フライトシミュレーター	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	お父さんのための強い囲碁 参	アンバランス	囲碁	4,980円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年秋	将棋 2000／2001年度版	アンバランス	将棋	1万800円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年秋	Colin McRae RALLY 2	イマジニア	レーシング	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年秋	GIANTS ～CITIZEN KABUTO～	イマジニア	3Dアクション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年秋	マイト&マジック 8 デイ オブ ザ デストロイヤー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年秋	XTOM 3D	オメガ・ミコット	シューティング	未定	03-5778-0571	Win 95・98・2000
2000年秋	DIABLO II 完全日本語版	カプコン	アクションRPG	未定	03-5449-2581	Win 95・98
2000年秋	B-17 THE FLYING FORTRESS II:THE MIGHTY EIGHTH	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年秋	StarLancer 完全日本語版	マイピック	スペースコンバットシミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年秋	ガンシップIII 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	8,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2000年冬	THE BLAIR WITCH VOLUME 2:THE LEGEND OF COFFIN ROCK	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年冬	THE BLAIR WITCH VOLUME 3:THE ELLY KEDWARD TALES	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年冬	ルナティックドーン 第三の書	アートディンク	RPG	未定	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年冬	ANACHRONOX	アイドス・インタラクティブ	アクションRPG	未定	052-775-8380	Win 95・98
2000年冬	DEUS EX 完全日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションRPG	未定	052-775-8380	Win 95・98
2000年冬	STARTOPIA	アイドス・インタラクティブ	戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98
2000年冬	レゴ・レーサー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	レーシング	オープン	052-775-8380	Win 95・98
2000年冬	レゴ・ロックレイダー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクション	オープン	052-775-8380	Win 95・98
2000年冬	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年冬	信長の野望 嵐世紀	コーエー	歴史シミュレーション	未定	045-561-4666	Win 95・98・2000
2000年	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年	PCゲームBESTシリーズ Vol.26 メックウォリアー2:31st センチュリーコンバット	サイバーフロント	3Dアクション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98
2000年	PCゲームBESTシリーズ Vol.27 ダークレイン	サイバーフロント	リアルタイム戦略シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Win 95・98
2000年	ヴァンパイア：ザ マスカレード リデンプション 完全日本語版	サイバーフロント	RPG	未定	052-779-6549	Win 95・98
2000年	アイスウインド・デイル 完全日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95・98
2000年	新・英雄伝説IV 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
2000年	ソーサリアン オリジナル（仮）	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
2001年5月	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2001年春	マフィア 日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2001年春	MechWarrior 4:Vengeance 完全日本語版	マイピック	3Dアクション	8,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2001年	MechCommander 2 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95・98
2001年	INCOMING FORCES	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
未定	BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95・98
未定	Combat Flight Simulator 2:WWII Pacifc Theater	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Crimson Skies	マイクロソフト	アクションアドベンチャー	未定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Dungeon Siege	マイクロソフト	アクションRPG	未定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Links 2001	マイクロソフト	スポーツ	未定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	Midtown Madness 2	マイクロソフト	レーシングアクション	未定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
未定	SHADOW WATCH	マイクロマウス	戦略シミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
未定	Conquest:Frontier Wars 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95・98
未定	Loose Cannon 完全日本語版	マイピック	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	03-5805-3529	Win 95・98
未定	ULTRA2000シリーズ ディグダグ	メディアカイト	アクション	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98

※この情報は2000年7月末日現在のものです。

コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。8月は、4本のタイトルが新たにラインアップに加わった。

このタイトルに注目！

セガ シューティングダブルパック

アーケードで絶大な人気を集めた2本の名作ガンシューティング「バーチャコップ2」と「ザ ハウス オブ ザ デッド」がセットになり、2,980円という低価格でリリースされる。パソコンでは マウスで簡単に操作できるので、初心者でもじゅうぶんに楽しめるはずだ。

新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
三國志III	コーエー	2,980円
日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬	加賀テック	1,980円
セガ シューティングダブルパック	セガ・エンタープライゼス	2,980円
特打 対決！ネットランキング	ソースネクスト	2,980円

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	アクアゾーン ピュア 金魚	熱帯魚飼育シミュレーション	シノミクス	2,980円
2	上海 ダイナスティ	パズル	アクティビジョン	1,980円
3	ポピュラス ザ・ビギニング	シミュレーション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
4	提督の決断III	シミュレーション	コーエー	3,980円
5	信長の野望 覇王伝	歴史シミュレーション	コーエー	2,980円
6	CR海物語	パチンコ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
7	落雀	パズル	アスキー	2,980円
8	女神異聞録 ペルソナ	RPG	アトラス	2,980円
9	高校野球道 CV	高校野球シミュレーション	日本クリエイト	2,980円
10	ルナティックドーンIIIスタンダード	RPG	アートディンク	2,980円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計（集計期間2000年7月5日～2000年8月1日）

Play Online Spotlight Review

Saidax

CPU: K6-2 333 MHz
メモリー: 128MB
ビデオ: Viper V770+ Voodoo2
サウンド: SoundBlaster互換

Wolfcub

CPU: Celeron 300AMHz
メモリー: 128MB
ビデオ: 3D Blaster Savage4
サウンド: Sound Blaster Live! Value

DEUS EX

p.042

Saidax

アクションとなぞ解きの要素が多く盛り込まれたRPGである。接近戦ではナイフや短銃などが使えるほか、ライフルを使用したスナイパーモードで遠く離れた敵を倒すことも可能となっており、3Dシューティング色の濃い戦闘が楽しめる。また、コンピューターをハッキングしてドアをこじ開けるといった近代的なスキルが用意されており、ファンタジーの世界を題材にしたRPGにはない魅力も備わっている。なぞ解きの解決方法は複数用意されているので、自由度が高い点は評価できるだろう。ただし、私の環境では動作がかなり重く、快適にプレイできなかったのは残念である。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Wolfcub

ハードな世界観を演出した重厚なグラフィックが渋い。主人公はハッキングやかぎ開けなど、10種類以上のスキルを持ち、プレイ中に得た経験値を使ってアップグレードすることができる。これらのスキルを有効活用することで、何とおりもの方法で目的を達成できるのが面白い。アクション部分は意外に難しく、EASYに設定しても戦闘シーンではかなりのダメージを食らってしまった。3DシューティングとRPGを融合したゲームシステムは完成度が高く、自由度の高いゲームプレイを楽しむことができるだろう。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

シドニー2000

p.044

Saidax

オリンピックで実施されるさまざまな競技が楽しめるスポーツゲームである。選択できるのは12種目だが、その中の約半分の種目(主に陸上競技)は、二つのキーを素早く連打することと、割り当てたアクションキーをタイミング良く押すことだけで操作できる。野球などの団体スポーツと違い、個人競技なので仕方がないと思うが、行えるアクションが少ない点に物足りなさを感じた。トレーニングして育て上げた選手を本番の試合に送り出すといったRPG的なゲームモードも用意されているが、トレーニングが単調なのは難点だ。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

Wolfcub

体力勝負のボタン連打が熱いスポーツゲーム。用意されている12種目の中には、自転車競技以外に団体競技が含まれておらず、日本で特に注目されるマラソンなどもないため、あまりオリンピックらしくないと感じるかもしれない。選手のグラフィックは適度にデフォルメされているが、勝利したときのアクションがユーモラスで、表情豊かに表現されているのが面白い。重量上げのシーンは必見。ボタンを連射するスピードだけでなく、微妙なタイミングを要求され、単純な操作方法ながらもプレイヤーを楽しませてくれる。思わず熱中して、へとへとになってしまった。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

CODENAME EAGLE ～双頭の鷲～

p.047

Saidax

この作品の面白さは、さまざまな乗り物に搭乗して戦闘が楽しめるという点に尽きるだろう。装甲車や戦車といった地上兵器だけでなく、飛行船や爆撃機などの空中兵器を操ることも可能なので、実に幅広い戦闘が楽しめるのだ。また、フライトシミュレーターのような複雑な操作は一切なく、各兵器の操縦方法がシンプルにまとめられている点もポイントが高い。ゲーム内容としては、3Dシューティングのアクション性に、「DELTA FORCE」のような野外戦の緊張感も加わった感じで、遊びやすさを割と重視した作品という印象を受けた。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Wolfcub

一見、ミリタリー色の強い難易度の高いゲームかと思わせておいて、実は架空のノスタルジックな世界を舞台にした、非常に簡潔なゲーム性を持った3Dシューティングだ。操作は単純で、純粋に撃ち合うことのみに集中してプレイすることができる。さらに、画面が明るいマップが多いので、初心者にもお勧めしたい。ただし、決して難易度が低いわけではない。また、特筆すべきなのは、装甲車や戦車、さらには複葉機にまで乗り込んで、自由に操作できる点だ。そのため、空中戦すら楽しむことが可能となっているのである。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

DIABLO II

p.057

Saidax

私の環境では、数多くのキャラクターが画面に出現すると動作が格段に重くなり、ストレスがたまる。また、現状のbattle.netが不安定で、マルチプレイをじゅうぶんに楽しむことができないといったマイナス要素は挙げられる。しかしながら、それらの点を考慮しても、この作品に対する高い評価は変わらない。シンプルな操作性、冒険意欲をかきたてるクエスト、テンポ良く進められるゲームバランス、作り込まれたスキルシステムなど、魅力を挙げていくときりがないのだ。一人でも多くの人がこの作品をプレイすることを願いたい。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

Wolfcub

クエストが充実しており、ストーリー性がクローズアップされているため、レベルアップやアイテム収集以外の部分で、冒険が徐々に進行していくという感覚を楽しむことができる。いずれは定番となるような育て方が広まるだろうが、取得するスキルによって、キャラクターに個性を与えることができるのは素晴らしいと思う。工夫次第で、攻略方法ががらりと変わるのも良い。マルチプレイに関しては、各クラス間のバランスやbattle.netのパフォーマンスの問題もあり、現時点ではやや辛い点数を付けざるを得ないのが残念。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 **10**

編集部が注目している新作を毎月取り上げ、4人がそれぞれの視点で複数の角度から評価・検証していくこのコーナー。多様な意見を掲載するので、ゲームを購入する際の参考にしてほしい。今回は、2000年最大の話題作「DIABLO Ⅱ」や、オリンピックイヤーにふさわしいスポーツゲーム「シドニー2000」など、4タイトルをピックアップした。

各タイトルの平均点

MAD K

スピーディーなアクションよりもアドベンチャー的な要素が強く、行動の選択肢は多い。慣れないうちは、何をしたらいいか分からず、戸惑ってしまうかもしれない。しかし、要所要所でヒント的なメッセージが与えられるほか、有効なアイテムも入手できるようになっているので、ある程度プレイを続ければ、かなり面白くなってくるはずだ。なるべく弾薬を無駄遣いせず、倒した敵から奪いながら先へ進まなければならないという節約の面白さも、日本人に向いていると言えよう。ただ、やはりある程度の英語力は必要。ストーリーが面白いだけに、日本語版の発売を期待したい。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Ypsilon

気軽に楽しめる3Dシューティングのスタイルに、本格的なストーリーと世界観を取り入れた作品である。NPCとの会話の進め方など、プレイヤーの取った行動によって、その後のストーリーが変化するのが面白い。また、武器の使用、水泳、コンピューター操作など、11種類ものスキルが用意されており、どれを鍛えるかによってプレイスタイルが大きく変わってくるのだ。自由度が高いので、繰り返しプレイするたびに新たな発見があり、長く楽しめるのが魅力である。現在最も完全日本語版でプレイしてみたいタイトルだ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Saidax	7	7	8	8
Wolfcub	8	7	8	8
MAD K	8	7	8	8
Ypsilon	8	8	7	8
平均点	7.75	7.25	7.75	8

MAD K

ゲームの内容自体は、昔コナミからリリースされた「ハイパーオリンピック」と変わらないが、グラフィックは天と地ほどの差がある。それぞれ特徴のある各選手の表現が見事なのだ。競技中の動きだけでなく、良い記録を出したときの喜びの動作なども滑らかに表現されており、見ているだけでも楽しい。競技は全部で12種類用意されているので、すぐに飽きることもないだろう。ただ、1人でプレイするよりも、友達と一緒に遊んだ方が絶対に楽しい。そういう意味では、マルチプレイに対応していないのがとても残念である。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Ypsilon

ボタンを連打する速度やタイミングが重要なスポーツゲームで、だれでも手軽に楽しめるのが魅力だ。この手の作品は、操作に関してはほとんど完成されているので、選手の動きや実況解説など、雰囲気を盛り上げてくれる演出が重要になる。その点、この作品における演出は素晴らしく、競技中の選手の動きはもちろん、開会式や閉会式、競技開始を待つ選手の様子まで見事に再現されている。特に、競技中の実況やリプレイ時の解説が良くできていて、オリンピック中継を見ながら、テレビに登場する選手を操っているような気分にさせてくれる。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Saidax	7	7	7	6
Wolfcub	8	7	8	7
MAD K	8	6	8	7
Ypsilon	8	8	8	8
平均点	7.75	7	7.75	7

MAD K

"冒険活劇"といった言葉がぴったりに思えるコンバットアクション。「HIDDEN&DANGEROUS」や「DELTA FORCE」などの面白さを巧みに取り入れ、より手軽に遊べるようにしたゲームだと思う。プレイ中には、開放感のある野外が主な舞台となっているためか、シリアスな緊迫感よりも、牧歌的な雰囲気を感じた。割と簡単に遠隔射撃が命中したり、射撃時の銃の反動が皆無だったりと、武器類のリアリティーは低いが、その分、娯楽性は高い。飛行機や戦車を操縦することもできるのだ。幅広い層に受け入れられそうなゲームである。

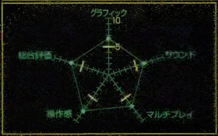
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Ypsilon

第1次世界大戦ごろの時代を舞台にして、複葉機に乗って空中戦ができるなど、一風変わった内容の3Dシューティングだ。シンプルな操作系統で、走る／歩くの切り替えや、しゃがむという動作さえ存在しない。複雑な操作を覚える必要がないのはありがたいが、少し物足りなかった。だからといって、だれでも簡単に先に進めるような難易度ではない。敵のパターンを暗記していないと先に進めない場面もある。厚みがなくペラペラな歩兵や、銃弾を完全にシャットアウトする網目の大きな金網のフェンスなど、雑な作りが目立つのが残念である。

1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	7	7	7	8	7
Wolfcub	7	7	7	9	8
MAD K	7	6	7	8	8
Ypsilon	5	6	6	6	5
平均点	6.5	6.5	6.75	7.75	7



MAD K

軽快に進んでいくゲーム内容は、一度始めたら、なかなかやめられないほど面白い。ハック&スラッシュ(敵を倒して宝を奪う)の魅力を突き詰めたゲームだと言えよう。簡単過ぎず、それでいて難し過ぎないクエストの数々は、英語版でも問題なく楽しめるはずだ。広大なマップには、それぞれのエリアごとに特徴があり、タイプの異なるモンスターが生息しているため、冒険を単調に感じることがない。精密に描かれた地形や、派手な魔法効果など、グラフィックの質も申し分ない。ただ、人気の高さ故か、battle.netのアジアサーバーが混み過ぎて、なかなか入れないのは残念。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

Ypsilon

前作ほどのインパクトはないが、モンスターの強さのバランスや各キャラクターの特徴付けが秀逸で、高密度で長期間楽しめる完成度の高い作品に仕上がっている。新しい要素、機能が数多く盛り込まれているが、遊びやすくまとまっているので、初心者にも安心してお勧めできる。操作方法は前作からほとんど変わっていないので、すぐに楽しむことができた。しかし、キーの割り当てをカスタマイズできるようになったものの、操作量が左クリックに偏っているのが気になる。もっとプレイしていたいのだが、指が痛くて続けられないときがあった。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Saidax	8	8	7	10	9
Wolfcub	9	9	7	10	10
MAD K	9	8	7	8	9
Ypsilon	9	9	8	8	9
平均点	8.75	8.5	7.25	9	9.25

ベータテスト最速レポート

チャコの国産ネットワークゲーム体験記

文／チャコ

このコーナーでは、日本で開発しているネットワークゲームのベータテストに実際に参加して、その模様をお伝えしていく。今月は、So-netと『週刊アスキー』が共同で制作しているターン制バトルゲーム「スレッジ・ブロウ」の体験記をお届けする。奥深いバトルシステムを持つこのゲームで、レポーター役のチャコはどんな戦いを繰り広げるのだろうか？

スレッジ・ブロウ編

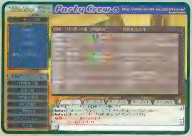
最強のグラディエイターを育成するバトルゲーム

こんにちは。チャコです。今回は「スレッジ・ブロウ」(以下、SB)のベータテストに参加しました。SBは、雑誌『週刊アスキー』と大手プロバイダーであるSo-netが共同で開発しているゲームです。プレイヤーは、“グラディエイターズ”と呼ばれるクリーチャーを雇い、戦わせてファイトマネーを稼ぎます。さまざまな相手と戦いを繰り返し、一流のグラディエイターを育て上げることがゲームの目的です。

クリーチャーかいなくては何もてきない　ますはキルドに行ってクリーチャーを雇おう。最初の資金では1体を雇うのが精いっぱい。2体目を雇う資金はバトルで稼ぐべし。なお、バトルにはクリーチャーを3体まで出すことが可能だ

アカウントを取得するためにはSo-netの会員になる必要がありますが、SBのベータテストに参加するだけなら、無料の“こんてんつコース”に加入するだけでOKです。ただし、登録するにはクレジットカードの番号を入力する必要があります(課金はされません)。

スタート時には30000Gの資金があります。まずは、ギルドに行ってクリーチャーを雇用しましょう。私は、平均的な能力のクリーチャー“ポーン”を1体雇いました。闘技場ですぐに対戦をしようかとも思ったのですが、“スキルの訓練”というコマンドが気になり、試してみたくなりました。「訓練には2日かかります」というメッセージが表示されたのですが、よく考えずにOKボタンを押してしまい、ギョッとしました。ま、まさか……。そうです。訓練にかかる時間は現実時間と同じなんです。たった1体のクリーチャーを訓練に出してしまった私は、もう何もできません。仕方がないので闘技場をぶらぶらすることにしました。すでにたくさんのプレイヤーが集まっています。闘技場はチャットチャンネルのような、いくつかのテーブルに分かれていて、テーブル単位で取引をしたり、対戦をしたりします。それから、ほかのプレイヤーの対戦を観戦することもできます。戦術の勉強のために来る人、友達の応援に駆けつける人、そして私のように時間をつぶす人も……。ゲームのコツをつかむためにも、初日はじっくりと観戦するのがお勧めです。



SBての各プレイヤーは、グラディエイターを率いた“パーティー”と呼ばれる。闘技場では、参加パーティーの一覧が表示される。いくつかのテーブルに分かれており、自由に移動が可能。パーティー名で検索もできる

駆け引きが重要になるスピーディーなバトル

このゲームの要(かなめ)となるクリーチャー同士のバトルは、展開がスピーディーで、ストレスとは無縁です。仲間や対戦相手を探すのも難しくありません。テーブルに着いた途端、次から次へと対戦の申し込みが来るんです。戦いに勝てば、賞金を獲得できる上にクリーチャーが強化され、負けても、せいぜいかけたお金を失うぐらい。そのため、プレイヤーはみんな、戦いに対してとっても意欲的。常に力試しの相手を探しているようです。

戦闘はターン制で、1ターンは3フェイズから成り立っています。各ターンの最初に、3フェイズ分のコマンドを入力して戦います。ただ、いくら多くのスキルを覚えていても、全部が使えるわけではありません。戦う前に、“グリッド”と呼ばれる3×3マスのパネルへ、あらかじめスキルやアイテムをセットしておく必要があります。いわばグリッドは、“手持ちのカード”みたいなものですね。道具屋で手に入るアイテムは強力ですが、スキルを入れるスペースが取られるために、多く使用すると、戦術の幅が狭まることになります。

防御もとても重要です。各スキルには、赤、青、緑の属性があって、これらに対する三つの防御コマンド(赤防御、青防御、緑防御)はじゃんけんのような関係になっています。例えば、青は“緑に優勢で赤に劣勢”という性質を持っているので、青属性のスキルを赤防御すると、ダメージを無効化できます。反対に青属性のスキルを緑防御した場合、ガードは成功しますが、半分のダメージを受けます。そして、使用されたスキルと同じ色の青防御の場合は、完全ガードが成功した上に、相手は“リベルド”というまひ状態になり、2フェイズの間行動不能になります。防御の読みが当たれば、一気に逆転も可能。相手が持っているスキルや癖を読み合う攻防の面白さは格別です。

3フェイス分のコマントを入力し、攻撃あるいは防御を行う。色はコマンド(スキル、アイテム、防御)の属性を表している　相手がどの色のスキルを出してくるか予測できるなら、リベルドを狙って、同色の防御を選択するのも攻め手の一つだ

どちらかのクリーチャーのHPが0以下になると戦闘は終了です。お金をかけた場合には、勝者にそのお金が与えられます。さらに、勝者は敗者のクリーチャーのマトリクス(形態)か、使用したスキルのいずれかをコピー(取得)することが可能です。これは、自分のクリーチャーを強くしていくために不可欠な手段です。訓練よりもコピーでスキルを覚えた方が効率も良いので、プレイヤーは皆、真剣に勝利を目指すのです。

青属性のスキルを赤防御でカードした。これが、もしスキルの色と同じ青防御であれば、相手をリヘルドにすることができる。相手がリベルドになると、2ターンの間身動きが取れなくなるので、大技をたたき込むチャンスとなるのだ

最新ベータテスト情報

●「スレッジ・ブロウ」(ソニーコミュニケーションネットワーク)
http://www.so-net.ne.jp/sledgeblow/
※本誌今月号の付録CD-ROMに収録した体験版で、ベータテストに参加可能。ただし、本文中にあるとおり、登録が必要(無料)。

●「アプサラス」(コーエー)
http://www.koei.co.jp/netgame/apsaras/trial/help/
※本誌今月号の付録CD-ROMに収録した体験版で、専用サーバーでの無料マルチプレイが2000年9月22日まで可能。

Copyright 2000 Sony Communication Network Corporation.
So-net、ソネット、So-netのロゴは、ソニー株式会社の商標または登録商標です。
Sledge Blow、スレッジ・ブロウ はソニーコミュニケーションネットワーク株式会社の商標です。

Play Online Exclusive Review

042 DEUS EX （マルチプレイ非対応タイトル）
044 シドニー2000 日本語版 （マルチプレイ非対応タイトル）
046 ゴルフコースをつくろう！
047 CODENAME EAGLE～双頭の鷲～
048 シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ 完全版
049 お父さんのための花札 てんこもり
050 スピリット オブ スピード 1937 完全日本語版
051 ディプロマシー 完全日本語版

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.140～p.142を参照してください。

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる際は、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。

重厚な世界観で魅了する
ストーリー重視のアクションRPG

デュース・エックス

一見すると普通の3Dシューティングのようだが、実は本格的なアクションRPG。それがこの「DEUS EX」だ。近未来を舞台にした映画のようなシナリオは、プレイヤーをグイグイと引き付ける。そして、なんといっても驚くべきはその自由度の高さ。ミッションのクリア方法は何通りも用意され、プレイヤーの行動次第でその後のゲーム展開も大きく変わっていく。

信用できるのはだれだ？
劇的な展開から目を離せない

「ULTIMA UNDERWORLD：THE STYGIAN ABYSS」や「SYSTEM SHOCK」のゲームデザイナーであり、熱烈なファンも多い天才クリエーターWarren Spector氏。彼の最新作がこの「DEUS EX」だ。2052年、麻薬や犯罪によって荒廃したニューヨークや香港を舞台に、プレイヤーは反テロ組織UNATCO（United Nations Anti-Terrorist Coalition）のメンバーJ.C.Dentonとなり、さまざまなテロ鎮圧のミッションを遂行していく。主人公はナノテクノロジーによって体を改造され、超人的な能力を発揮できるバイオニック人間であり、ゲームスタート時、記憶喪失から立ち直った直後の状況から始まる。この導入部分からしてもう、SF映画好きの筆者のハートをわしづかみといった感じだ。初めのうちは組織の命令どおりテロ活動の阻止に努める主人公だが、ストーリーが進行していくうちに、裏で大きな陰謀が進行していることに気付き始める……。これがゲームの大まかなシナリオである。

NPCとの会話やムービーシーンは通常のゲームシーンからシームレスにつながっているので、ゲームの進行が中断されることなく、テンポ良くストーリーが展開する。このゲームでは会話などの情報収集が非常に重要であり、無意味な戦闘はできるだけ回避していかなければならない。

単純な3Dシューティングのように何も考えず、目の前の敵を撃ちまくっているだけでは、先に進むことはできないのだ。

激しい戦闘の後で、テロリストと味方兵士の死体があちこちに転がっている。死体を調べると武器や弾薬が手に入るので、序盤はこの方法で弾薬を入手する。自分1人で戦闘せず、できれば味方に敵を片づけてもらうのがベストである

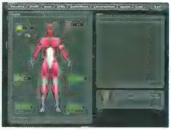
プレイするたびに新たな発見がある
自由度の高いゲームシステム

このゲームの最大の特徴は、自由度の高さだろう。例えば最初のミッションでは、自由の女神像内部にある敵基地に侵入して、ある人物を探さねばならないのだが、任務を達成するための方法は何通りものパターンがある。腕に自信があればガードロボットが警戒する正面入り口を強行突破することも可能だし、裏口からコンテナを登って潜入することもできる。また、基地内部の警備室に捕らえられている仲間を救出すれば、主人公のサポートをしてくれる。もちろん、仲間を助け出さなくてもミッションのクリアは可能だ。正面を警備するテロリストを狙撃して侵入するか？ それとも裏の扉をこじ開けて、排気口から侵入するか？ こういった選択が随所に盛り込まれ、プレイヤーの行動次第でゲーム展開が変化していく。

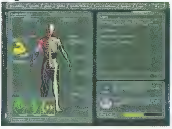
Electronics、Computer、Lockpicking、Weapons:Pistol、Weapons:Rifleなど11種類のスキルがあり、各スキルの練度は、"Skill Points"を割り振ることで調整できる。Skill Pointsはゲームスタート時に与えられる5000ポイントのほかにも、NPCとの会話や状況の変化によって発生するミッションの目的を達成したり、隠された部屋／通路を見つけることで得ることができる。スキルシステムの存在により、例えばWeapons:Rifleのスキルが低いうちは、狙撃しようとしても手がぶれてしまって命中率が落ちたり、

Inventory

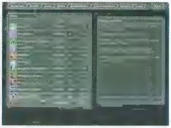
Health



Augmentations



Skills



アクションRPGらしく、さまざまなステータスウインドウがある。SkillやAugmentationを獲得することで、キャラクターはどんどん成長していくわけだ。アイテムを持てるスペースは決まっているので、重火器ばかり持っていくことはできない

NPCとの会話では、途中で選択肢が現れることも多い。この場面ではもらえる武器の種類が変化するだけだが、ゲーム中盤以降、物語の展開にかかわるような重要な選択肢もある

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	：ION Storm社
発売元	：アイドス・インタラクティブ
価格	：$39.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium II 300MHz以上
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：DirectX 7.0a対応ビデオカード
HD容量	：150MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX 7.0a対応サウンドカード
対応API	：Direct3D、Glide
発売時期	：発売中（アメリカのみ）2000年冬に日本語版発売予定

Deus Ex © Ion Storm LLP 2000.Published by Eidos Interactive,Inc
Deus Ex is a trademark of Ion Storm.Eidos,Eidos Interactive,
and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies.

公園、地下鉄、ビルの屋上など、ゲームの舞台はさまざまである。ちなみに駅構内で銃を抜けば、パニックになった市民が逃げまどう

Lockpickingのスキルが低いと、かぎの掛かった扉が開けられなかったりする。

武器のスキルが低い序盤は、狙った場所に命中させることが難しいので、3Dシューティング慣れしているプレイヤーだと、ややイライラさせられるかもしれない。しかし、物陰に隠れながら敵基地内に潜入していく感覚は、PlayStationの「メタルギア ソリッド」に近く、こつをつかめばかなり楽しめるようになるだろう。

さらに、Augmentationという強化能力システムも用意されている。これは、Augmentation Canisterというアイテムを使用することで自らの体を強化し、特殊能力を得ることができるシステムだ。筋肉強化、自己再生などさまざまな能力があり、どの能力を取得するかはプレイヤーがある程度選択できる。前述のスキルシステムと合わせて、ゲームが進行していくにつれ、どんどんオリジナルのキャラクターへと成長していくわけだ。

ストーリーを堪能するには英語力が必須

DEUS EXでは、NPCとの会話が非常に重要である。会話の途中で、その後のストーリー展開にかかわってくるような選択を迫られる場面も、少なからず出てくる。ただし、敵の見張り同士が何気なく交わしている会話の内容や、街の住人が提供してくれる情報、入手した機密書類やE-MAILなど、得られる情報は、当たり前だがすべて英語だ。書類を読むときなど、一度に大量の英文が表示されるため、英語の苦手な人はかなり面食らってしまうだろう。

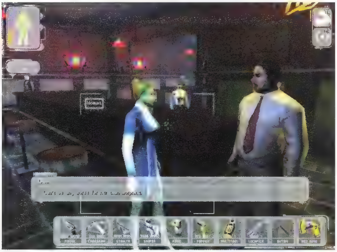
同じストーリー重視の3Dゲームでも、「HALF-LIFE」はアクションが主体なので、英語が分からなくても問題無くゲームを楽しむことができた。しかし、DEUS EXでは、なぞ解きやストーリーに重点が置かれているため、英語が理解できないとかなりきつい。電子ロックのパスワードが分からなくても、力ずくで進める自由度があるため、理解できる単語だけ拾い読みしていってもゲームを進めることは可能だ。だが、それではDEUS EXの世界を堪能することができない。

英語が苦手な人は、2000年冬に発売予定の日本語版を待った方が賢明だろう。筆者も"単語の拾い読み""力ずくプレイ"で先に進めていったが、それでもかなりはまってしまった。これでもっとストーリーが理解できれば……。そう思うと日本語版が待ち遠しかったりする。

最後に、グラフィックはUNREALエンジンの改良版を使用しているだけあって非常に美しい。特に公園や広場、大通りといった広い空間の表現力とライティングが絶妙である。ただし、UNREALエンジンだけあってVoodoo系のビデオカードを使用しないと、満足のいくフレームレートを得るのは難しいだろう。筆者の場合、Celeronを800MHzまでオーバークロックしたシステムでプレイしたが、Riva TNT2搭載カードを使ってDirect3Dを選択すると、640×480ドットの解像度でも快適に動作するとは言えなかった。

現在DEUS EXの公式ホームページ(http://www.deusex.com)でパッチが配布されており、これを導入することでかなりパフォーマンスが改善されるので、プレイする前にチェックしておくといい。（三須隆弘）

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆



テロリストの拠点を探索するために、街のバーで情報収集をしているところ。もちろんNPCの会話はすべて英語である。会話を理解できなくてもゲームを進めることはできるが……

ゲートを突破するだけでもこれだけ手段がある

2000年9月号に収録されているDEUS EXのデモ版でも遊べる最初のステージ。やっとの思いで敵基地内部へ侵入すると、赤外線センサーが設置されているゲートがある。センサーに触れてしまうと警報が鳴り、ゲートの中にいる敵が集まってきてしまうのだ。さて、どうする?

強行突破

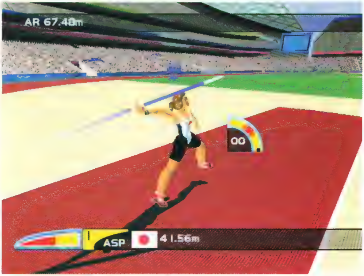
強い衝撃を与えると爆発するTNT入りの箱や毒ガス入りのドラム缶が近くに置いてあるので、それらを入り口付近まで移動させたら、わざと敵に見つかる。敵が集まってきたら安全な所から銃で箱を撃って、まとめて倒せ!

電子ロック解除

電子ロックを解除するツールを使い、赤外線センサーのスイッチを切る。スイッチを切ったら部屋に入り、見張りを1人ずつ背後から射殺する

通風口から侵入

ゲートのすぐそばだが、暗くて見つけにくいところにある通風口から奥へと進む。その先にある扉のかぎをLOCKPICKツールで開ければ、ゲートを突破しなくても奥の部屋に入ることができる



二つのパワーボタンを交互に連打することで、パワー（画面左下のゲージの赤い部分）がたまっていく。やり投げでは、選手の右側にあるゲージで投げる角度を調節する

IOC公認のオリンピックゲームで
スポーツの祭典を体感せよ

シドニー2000

完全日本語版

4年に一度のスポーツの祭典、シドニーオリンピックがいよいよ9月に開幕する。同大会ではトップアスリートたちの熱い戦いが28競技、300種目で繰り広げられるが、今回紹介する「シドニー2000」では、オリンピックの主役とも言える陸上競技を中心に12種類の競技をプレイすることができる。気軽に楽しめる優れた操作性と絶妙な難易度を備えた、スポーツゲームファン注目の一本だ。

ボタンの連打とタイミングが命 簡単な操作でだれでも楽しめる

20世紀最後のオリンピックであるシドニーオリンピックが、2000年9月15日に開幕する。開幕が間近に迫っているこの時期、日本でもオリンピックの話題には事欠かない状況になっている。しかし、やはりオリンピックの主役と言えば、男子100m走やマラソンなどを中心とした陸上競技だろう。「シドニー2000」は、陸上競技を中心に、水泳の100m自由形や105kg超級ウエイトリフティングなど、12種類の競技を楽しめる、オリンピックの魅力が満載のスポーツゲームだ。

シドニー2000に登場する各競技は、基本的に三つのボタン操作でプレイできる。具体的には、二つのパワーボタンを交互に連打して力をため、アクションボタンで選手に動作させるという簡単なものだ。25歳以上の読者なら、オリンピックのゲームと聞けば、コナミの「ハイパーオリンピック」を思い浮かべるだろう。当時の人気ゲームだったので、ゲームセンターにプラスチック定規を持ち込んで、ボタンを壊したことのある人（ちなみに筆者も経験者である）も多いのではないだろうか？ ボタンを交互に連打する必要はあるものの、シドニー2000の操作は、基本的にハイパーオリンピックと同じである。操作に必要なボタンさえ分かれば、すぐにゲームを楽しむことができる。実際、この原稿を執筆中に遊びに来た筆者の兄は、5分もしないうちに操作をマスターしてしまった。会社の仲間や家族、友達同士で楽しむゲームとして、だれでも楽しめる操作性は高く評価できる。

キーボード一つで4人まで同時プレイが可能な上、さらにゲームパッドを追加すれば最大8人で遊ぶことができる。インターネットを使ったマルチプレイに対応していない点は残念だが、こういったスポーツゲームは、ほかのプレイヤーの顔を見ながらワイワイとプレイした方が楽しいので、大きな欠点とは言えないはずだ。

予選大会からオリンピックの決勝まで 自分の育てた選手で世界一を目指せ

シドニー2000には、ARCADE、OLYMPIC、HEAD TO HEAD、PRACTICEの、4種類のゲームモードが用意されている。ARCADEモードでは、各種目の結果に応じたポイントが与えられ、12種目すべてをプレイし終えた時点での総合ポイントを競い合う。実際の陸上競技の種目に、10種類の競技で総合ポイントを競い合う“10種競技”があるが、これはさしづめ“12種競技”といったところだろうか。このモードでは、12種類の競技を次々にプレイできる上、競技に失敗してしまっても先に進むことが可能である。ひととおりすべての競技をプレイしたいときや、多人数プレイ時にお勧めのモードだ。

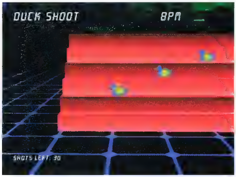
OLYMPICモードでは予選大会から開始して、最終的にオリンピックでのメダル獲得を目指す。選手には“UPPER BODY STRENGTH（上半身の体力）”、“LOWER BODY STRENGTH（下半身の体力）”、“SKILL（技術力）”、“MORALE（精神力）”など、競技ごとにさまざまなパラメータがあり、用意されたトレーニングを行うことで、パラメータが上昇する。そして、三つの予選（OPEN TRIAL、INVITAION EVENT、CHAMPIONSHIP）をパスすれば、オリンピックへ出場することができる。選手のパラメータをじゅうぶん上げておけば、予選をクリアするのにそれほど苦労しないだろう。しかし、予選落ちしてしまうと“MORALE（精神力）”がガタ落ちしてしまうので、決して気を抜けない。選手を最高の状態

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

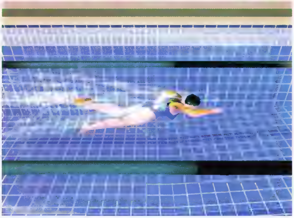
開発元	：ATD社
発売元	：アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	：アイドス・インタラクティブ株式会社 ユーザーサポート 052-775-8380
価格	：6,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium II 266MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectX7.0aに対応したビデオカード（V-RAM4MB以上）
HD容量	：未定
CD-ROMドライブ	：未定
サウンド	：DirectX7.0aに対応したサウンドカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：2000年9月1日予定

OLYMPICモードのメニュー画面。トレーニングメニューと選手のパラメータが、画面中央に表示される



スキート（クレー射撃）のトレーニングメニューであるDuck Shooting。次々と現れる標的は動かないが、照準を合わせるときに慣性が働くので簡単にはいかない。次の標的のことまで考えておくことが重要だ

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC").
Published underlicenced by Eidos Interactive. ™ © SOCOG 1996



水泡のエフェクトが美しい100m自由形のリプレイ画面。グラフィックのディテールを最高にした状態で快適にプレイするために、高性能のビデオカードを用意しておきたい

でオリンピックに出場させたいところだ。オリンピックで上位入賞を果たせば、感動の表彰式が催される。自分の育てた選手がメダルを授与されて喜ぶ姿は、まるで自分の子供が表彰されているようで、感慨深いものがある。

HEAD TO HEADモードでは、OLYMPICモードで育てた選手を使って、プレイヤー同士で腕を競い合うことができる。自分が育て上げた自慢の選手同士を競わせることはもちろん、プレイヤーの技量に合わせてパラメータの低い選手を使えば、ハンデ付きのゲームを楽しむことも可能だ。

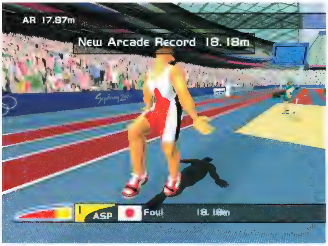
PRACTICEモードは、文字どおり練習がメインのモードである。得意／苦手な競技を選択し、心ゆくまで練習することができる。

このようにシドニー2000には、気楽に楽しめるものから、じっくりとプレイするものまで、必要じゅうぶんな数のゲームモードが用意されている。特にOLYMPICモードでは、実際にオリンピック出場を目指しているかのような気分を味わえるので、ぜひ一度試してもらいたい。

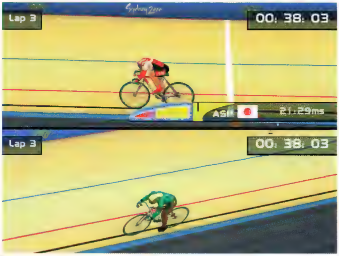
人間味あふれる選手の動きがプレイヤーとの一体感を生み出す

シドニー2000は選手の動きがリアルで、ゲームをプレイしているうちに、まるで自分がスポーツの大会に出場しているかのような気分になる。やり投げ選手が力を蓄える動きや、105kg超級ウエイトリフティングの選手が必死にバーベルを支えている姿を見ると、ボタンを連打しているプレイヤーの緊張感と相まって、実際に競技を行っているような一体感を醸し出すのだ。今までにさまざまなスポーツゲームをプレイしてきたが、ここまで選手に親近感を覚えるものは少なかったように思う。

競技中以外の動きも非常にリアルにできていて、競技開始を待つ選手を見ていると、プレイヤーまで緊張してしまうことだろう。また、三段跳のスタート前に何もしないで待っていると、選手が観客に手拍子を求め、観客がそれに応じるなど、ちょっとした遊びが隠されている。直接ゲームには関係ないものの、こういった演出が用意されているのは嬉しいものだ。



世界新記録誕生の瞬間。両手を広げながら天を仰ぐ選手は、本当に嬉しそうだ。解説者も「信じられません!」といった言葉で、プレイヤーの気分を盛り上げてくれる



オリンピックスプリント（自転車）は、パワーボタンを連打するだけでは良い記録を出すことができない。スタミナをうまく配分し、ラストスパートのための体力を温存しておくことが重要である

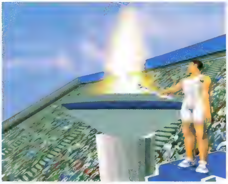
開会式から閉会式までさまざまなイベントが雰囲気を盛り上げる

実況や解説といった演出は、最近のスポーツゲームではもはや必須となっているが、もちろんシドニー2000にも用意されている。単純に状況の解説をするだけではなく、競技が成功／失敗したかどうか、そして、なぜ成功／失敗したかの理由も解説してくれるので、それを聞くだけで自然と上達していく。特別な練習をしなくても自分が上達していくのを実感できるのは楽しいものだ。うまくいった場合には解説者が褒めてくれるので、さらにやる気が出てくる。このように、プレイヤーの心をつかんで離さないような工夫が随所に見られるのが特徴である。このゲームを一度プレイした人は、二度、三度と続けてプレイしてしまうに違いない。

選手の動き以外にも、シドニー2000にはさまざまな演出が用意されている。開会式の選手入場や聖火台点火から、花火が打ち上げられる閉会式まで、多彩なイベントで楽しませてくれる。さらに表彰式では、上位入賞者の国旗掲揚から国歌の演奏まで行われる徹底ぶりだ。日本人が1位のときには、もちろん"君が代"が演奏される。

このようにプレイヤーの気分を盛り上げる演出が数多く用意されているシドニー2000。スポーツゲームが好きな人はもちろんだが、むしろスポーツにあまり詳しくない人にもプレイしてほしいタイトルだ。なぜなら、このゲームをプレイしておけば、スラロームカヤックシングルやオリンピックスプリント（自転車）など、ややマイナーで詳しいルールを知らない競技も、今までとは違った視点で見ることができるに違いないからだ。（M-husky）

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆



聖火点火のイベントでは、聖火ランナーが入場して聖火台の階段を上り、点火するところまでしっかりと再現されている

細かいルールまで再現された競技に注目

105kg超級ウエイトリフティングや走高跳では現実のルールと同じく、低いハードルのうちは試技をパスすることができる。体力を温存しておくのに有効だが、失敗した場合は、ポイント的に大きく後退してしまうので注意が必要だ。

走高跳

ジャンプのタイミングが重要な走高跳では、1回ずつプレイしてタイミングに慣れた方が高成績を残しやすい

105kg超級ウエイトリフティング

長時間の連打が要求されるこの競技は、余裕があるうちは試技をパスした方が良いだろう

※ ここに掲載したゲームのロゴは製品版のものとは異なります

普通に遊ぶだけではつまらない
自分で設計したゴルフコースでプレイしよう

ゴルフコースをつくろう!

全英オープンで活躍したタイガー・ウッズが各種メディアで取り上げられているため、新たにゴルフに興味を持った読者も多いことだろう。今回紹介する「ゴルフコースをつくろう!」には、タイガー・ウッズは登場しないが、自分で自由にコースを設計することができ、さらに自作のコースを使ってマルチプレイが楽しめるようになっている。これは遊びがいがありそうだ。

選ばれたプレイヤーだけに許される コースをデザインするぜいたくな楽しみ

カバードブリッジ、ワイアラエ、セント・アンドリュースなど、美しいゴルフコースはゴルフの魅力の一つとなっている。自然を生かしつつデザインされたコースは、ゴルファーの目を楽しませ、そして苦しませる。そんなゴルフコースを造っているのは、有名なコースデザイナーだったり、アーノルドパーマー(ハプーナをデザイン)のようなかつての名プレイヤーだったりする。なんにしても、ほんの一握りの人だけがコースをデザインしている。全国のゴルファーが何人いるかは知らないが、とにかく一握りといって差し支えないほど少数だ。

今回紹介する「ゴルフコースをつくろう!」は、だれでも簡単にゴルフコースを造れてしまう、というのが売り。あらかじめ用意されているコースを編集することもできるし、まっさらな地形に新しいコースを造ることも可能だ。

基本的にホール単位でエディットを進め、ホールを好きな方向から眺め、フェアウエーやグリーン、ハザード(障害区域)を置いていく。実際に試し打ちしながら編集できるし、フェアウエーやグリーンを平坦にしてくれる補助機能も付いているのが大変便利。そしてホールのみならず、コース全体を一覧してデザインすることができる点がすばらしい。

残念なのは、操作が統一されていないこと。とくにカメラ位置や向きの変更は、少々画面描画がもたつく上に分かりにくい。ちなみに、筆者が評価に使ったマシンのスペックは、CPUがPentium III 550MHz、ビデオカードはGeForce 256搭載カードである。

ゴルフゲームでおなじみのグリッド表示。ただしグリッドの角度が、ほかのゲームと違って独特のくせがある

自作したコースをメールで送って マルチプレイで対戦可能

コースのエディット機能については前述したとおりだが、ゲームとしての出来はどうだろうか。一言でいうと、非常にオーソドックスな作りに仕上がっている。2000年5月号のレビューで紹介した「Microsoft Links LS 2000」ほど美しい画面ではなく、コンソールゲームの代表作「みんなのゴルフ」ほど軽快でもない。とはいえ、3種類のショット、自由な視点コントロール、複数のビューモード、個々の能力に特徴がある10人のプレイヤー(キャラクター)など、ゴルフゲームとしての基本的な要素は盛り込んでいる。

ボールの軌跡を予測する画面が表示できたり、マルチプレイに対応しているあたりは、特に評価できるポイントだ。マルチプレイではロビーが用意されるようだが、ソフトの評価時にはまだオープンしておらず未確認。メーカー主催のコンペを開催するなどして、ぜひマルチプレイを盛り上げてほしい。

ちなみにコースエディット機能で作成したデータは、ファイルとして保存されている。ファイルサイズは約100～300KB程度なので、友人に気軽にメールで送れるのがうれしい。

純粋にゴルフゲームとして評価すると、シンプルな作りであるのは否めないが、コース編集の機能は実際にラウンドしているゴルファーにはじゅうぶん楽しめるはず。世界の名門コースに似せたコースを造るもよし、自分が不得意なコースを造ってスキルアップに努めるもよし、楽しみ方はいろいろ考えられる。　(オリハラコウジ)

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★☆☆☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★☆☆☆
総合評価	★★½☆☆

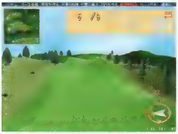
上級者に推奨 まっさらな土地から コースを造ろう

ゴルフコースに対する基本的な知識を持っている場合、平地からのコースデザインに挑戦してほしい。とはいえ地面の起伏まで自分で作るとなると、かなり骨が折れる。そこで紹介したいのが、マップ初期化機能。この中にある地形の自動製作機能を使えば、ある程度自分の好みに合った地形が自動的に作れる。同じ設定で地形を作っても、毎回違う地形になるので、気に入った地形ができるまで何度か繰り返すのがいいだろう。

マップ初期化機能を使い、取りあえず"緑の多い丘"を作ってみる

ベースとなる地形が完成。左上に表示された広域図を見ながら、コースレイアウトを思い描こう

ゴルファーが実際に攻略するラインを考慮しつつ、コースをレイアウトできる。またホールを真上から見つつ、地図を見るように編集することも可能



くぼんだフェアウエーの右手にバンカーと木を置いて、心理的なハザードに設定。ちなみに、木は高さや種類別に複数用意されている

ティーショットはもちろん、アプローチでも予測ラインを表示できる。もちろん、正確にショットできなければラインは無意味だが

Information

開発元	株式会社アンバランス
販売元	株式会社アンバランス
問い合わせ先	株式会社アンバランス ユーザーサポート 03-5283-3625
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	MMX Pentium 233MHz以上 (Pentium II 400MHz以上推奨)
メモリー	3D対応版 64MB以上
	3D未対応版 32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	3D対応版 4MB以上のメモリーを搭載した、DirectX 7対応ビデオカード
	3D未対応版 4MB以上のメモリーを搭載したビデオカード
HD容量	100MB以上
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	DirectX 7対応サウンドカード
対応API	Direct3D(3D未対応版もパッケージに同梱される)
発売時期	2000年9月29日発売

© 2000 UNBALANCE CORP.

※ ここに掲載した画像はいずれも開発中のものです

車両に搭乗しているときは、W／S／A／Dキーがそれぞれアクセル、ブレーキ、左方向転換、右方向転換に対応し、砲台はマウスでコントロールする。画面を見れば、車両の向きに関係なく、砲台が動かせることが分かるだろう

プレイヤーはエリート工作員
多彩な兵器を操りながら敵をかく乱せよ

コードネームイーグル ～双頭の鷲～

ゲーム中に登場するすべての兵器や車両が操作可能という究極のインタラクティブ性を備えた「CODENAME EAGLE～双頭の鷲～」は、特殊工作部員の任務を遂行するミッション攻略型の3Dシューティングだ。隠密行動がメインとなっているが、要所要所で戦車や爆撃機に搭乗し、派手な戦闘を楽しむことができる。

さまざまな兵器に搭乗して戦場を駆け回れ

「CODENAME EAGLE～双頭の鷲～」(以下、CNE)の舞台は、20世紀前半のロシア帝国である。史実に従えば、南下政策や産業革命を推し進めているはずだが、"ロシア帝国がこの時代に重工業を発展させ、超大国として君臨している"という設定でCNEは始まる。主人公Redは、対ロシア同盟国軍の秘密工作部隊"Shadow Command"のエリート隊員としてロシア国内に潜んでおり、ロシア帝国の野望を阻止するために数々の破壊工作を遂行していく。

CNEの最大の特徴は、プレイヤーがゲーム中に登場するトラックや戦車、レシプロ機といったさまざまな乗り物に搭乗し、操作できるという点にある。基本的には3Dシューティングで、シミュレート性はそれほど高くはないが、どの乗り物も挙動に不自然さはまったくない。そのため、敵のトラックを盗んで基地内に進入し、戦車に乗り換えて破壊工作を行った後、航空機で脱出するといった"真のエリート工作員"の任務を楽しむことができる。また、爆撃を任務とするミッションで撃墜されかけても、適当な平地に着地した後、機体から降りて修理を行い、再び出撃するといったように、これまでのフライトシミュレーターでは不可能だったアクションを行うこともできるのだ。

シングルプレイでは、12のミッションが用意されている。隠密行動がメインとなっているが、ミッションによっては軍隊同士の派手な衝突が楽しめる。ゲーム感覚は「DRAKAN: ORDER OF THE FLAME」に近く、状況に合わせて装甲車で強行突破をしたり、スナイパーライフルで狙撃したりと、あらゆる場面で的確な行動を選択することが求められる。さらに、爆発に巻き込まれないように4分以内に脱出しなければならなかったり、銃撃を受けている味方が全滅する前に任務を完遂しなければならないなど、時間的な制限もあるため、かなり緊張感のあるゲームが楽しめるだろう。

操作にくせはあるもののチームプレイのシステムが抜群

CNEのシステムが最大限に生かされるのはマルチプレイだ。多種多様な兵器を意のままに使用して暴れ回ることができるからである。Deathmatch、Capture the Flag、Teamplayという三つのモードが用意されているが、その中でもTeamplayがいちばん面白い。このモードのほとんどのマップでは、各チームに対して均等に兵器が配分され、マップ中央部に強力な兵器(飛行船など)が配置されるようになっている。どの兵器も一長一短があるため、チームの協力なしには絶対に敵を打ち破ることはできないのだ。Teamplayは一例だが、クラン戦などを行うのであれば、CNEほど面白いゲームはないだろう。また、新パッチの導入と共に、次々と新しい兵器が追加されているという点も見逃せない。並行輸入版が発売されてから、これまでに飛行船、固定キャノン砲、コルベットという三つの新兵器が追加されている。

なお、CNEに使用されているゲームエンジンは独自のものである。APIはDirect3DとGlideに対応しており、平均以上のクオリティーを誇る。操作感覚だが、シングルプレイではQUAKE系のゲームとは多少異なるものの、違和感なくスムーズに遊べるだろう。ただし、マルチプレイではレーテンシーが画面上に直接反映されるため、移動や照準を合わせる動きもラグを伴って表示される。この独特のくせに慣れるには時間がかかるだろう。

残念なのは、素晴らしいゲーム内容でありながら、サーバー数が少ないことである。原稿執筆時点(7月下旬)では、GameSpyなどで探してもサーバーは6～10程度しか存在しなかった。今回、全ミッションを詳しく解説した日本語マニュアル付きの製品が発売されることで、国内でも多くのサーバーが稼働することを願っている。　(工藤慎介)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

Information

開発元	TalonSoft社
発売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	ツクダシナジー株式会社 03-5272-8955
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	PentiumⅡ 266MHz以上 (PentiumⅡ 300MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上
ビデオ	Direct3Dに対応したビデオカード
HD容量	280MB以上(570MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(16倍速以上推奨)
サウンド	Direct3D互換のサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	2000年9月14日

© 2000 TalonSoft Inc. All rights reserved.

カーチェイスならぬ、白熱の装甲車チェイスシーン！ 敵も砲身を真後ろに向けて、逃げながらも撃ってくる。激突すると大ダメージを受けるので、いかに障害物を避けながら追うかがポイントだ。残り耐久力が30%くらいまで低下すると、次第に車両速度が落ちる

空母から始まるミッションのワンシーン。長い戦いになるので、修理キットや補給用燃料を持ち込んで出撃する。不時着しても、何とか修理して再出撃しなければならない

CNEに登場する多彩な兵器

バイク

残念ながらバイクに乗ったままの攻撃はできない

装甲車

対地攻撃だけでなく、対空攻撃も可能。最も使いやすい兵器

戦闘機

空中戦であればこれに限る。わずかであるが、爆撃能力もある

固定高射砲

弾薬数が無限の固定機関砲。地上攻撃も可能

コルベット

今のところ唯一の海上兵器。装備は機関銃1門のみ

飛行船

唯一の2人乗りユニット。1人が操舵と爆撃、もう1人が固定砲の発射を担当する。最強のユニットだ

SID MEIER'S
ALPHA
CENTAURI

シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ 完全版

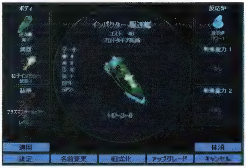
シミュレーションの巨匠マイヤーの名作が完全日本語版となって登場

「アルファ・ケンタウリ」は発売元が違うものの、開発者が同じシド・マイヤーということで、ゲーマーからは「CIVILIZATION」(MICROPROSE社から発売)の正統な続編と認識されている。英語版が発売されて1年以上経過した作品(1999年5月号にてレビューを掲載済み)であるが、2000年9月に、エレクトロニック・アーツ・スクウェアより完全日本語化されて発売されることとなった。しかも、ただの日本語ローカライズ版ではなく、アルファ・ケンタウリの拡張パック「エイリアン・クロスファイア」も同梱した魅力的なパッケージとなっているのが特徴だ。

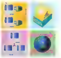
壮大な宇宙戦記に新たなページが刻まれる

「CIVILIZATION」の舞台は地球で、任期6,000年のゲーム時間の中でアルファ・ケンタウリ星系への移民を完遂させるか、地球上を独占するかのどちらかが勝利条件だった。「アルファ・ケンタウリ」(以下、AC)では、この星系で唯一、居住可能な惑星チロンへの旅を終えた地球人が七つの党派に分かれ、再びその覇権をかけて争うこととなる。地球人は、チロンの荒れ果てた地形、毒気を吹き出す菌類(ファンガス)地帯、原住生物からの攻撃などに耐えながら、自分たちの勢力を広げていくわけだが、開拓を進めるにつれて惑星上に点在する奇妙なエイリアン文明の遺跡を発見していく。そして、人類は新技術を発明し、引いてはより強力なユニットを開発して繁栄に結び付けた。しかし、ACの作品内ではどうしてこうした遺跡が点在しているのかが語られていなかった。

「エイリアン・クロスファイア」(以下、AX)は拡張パックという位置付けながら、この部分を語る作品と思ってもらっていい。『スター・ウォーズ』や『機動戦士ガンダム』に代表されるような、世代を越えて人気を博している作品は、一種独特のサーガ(年代記)的な世界観を作り上げているが、このAXも間違いなくシド・マイヤーの思い描く、壮大な宇宙戦記の一部である。



新技術が開発されると、"ボディ""武器""装甲"などの部位単位で自軍ユニットの性能強化が行える。どこをどう強化していくかがプレイヤーの戦略となる



体験版

Information

開発元	Firaxis Games社
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポートセンター 03-5436-6499
価格	8,980円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 200MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	2MB以上のメモリーを搭載したDirectX 7対応ビデオカード
HD容量	60MB以上(200MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	DirectX 7以降に対応したサウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	2000年9月14日

マップ中に引かれた点線は、国境でもあり事実上の最前線でもある。敵基地は一度発見すればずっとメイン画面に表示され続けるが、敵ユニットは各ユニットの索敵範囲内のものしか表示されない。国境付近は常に警戒しておく必要があるのだ

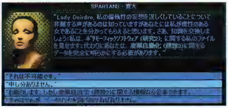
軍事戦略だけでなく外交や研究も重要となるゲーム展開

AXの物語は、二つの党派の異なるエイリアンの船団がチロンへやって来たことから始まる。チロン上に点在していた数々の遺跡は彼らの祖先のもので、それらの遺跡をどう処理するかで二つの党派は争っており、またACの時代から時が進んでいる関係で、チロンに移住した人類にはさらに五つの新党派(合計12党派)が生まれている。ゲーム自体の基本デザインは、ACからあまり変わらないが、この2種族のエイリアン、人類の新5党派の追加、及びそれらに伴って登場する新技術、新ユニット群などがAXで最も大きく変わった部分だといえる。

今回、本シリーズを初めてプレイする読者もいることと思われるため、簡単にゲームシステムについて触れておこう。ゲーム展開はオーソドックスなターン制戦略シミュレーションとほぼ同じで、システムソフトの「大戦略」に慣れ親しんだゲーマーなら、抵抗なくプレイできるはず。そして、この手のゲームの中盤以降で面倒になる内政処理を、ある程度自動化できるのもこの作品の特徴だ。生産、建設に不可欠な鉱物資源、労働力の源となる食料、その両方を支えるエネルギー生成などは、"フォーマー"と呼ばれるユニットを使って行うのであるが、これらの動作を自動に設定すればコンピューターが、勝手にやってくれるのである(随時手動に戻すことも可能)。また、このユニットの自動化は軍事ユニットに対しても適用でき、自軍陣地内の索敵パトロールなどは、この機能を使えば楽に行え、プレイヤーは最前線に意識を集中しておくことが可能となる。

そして、AXの最大の魅力は、そのユニークな外交システムにあるといってもいい。たとえシングルプレイであっても、ほかの勢力の代表がプレイヤーに対して積極的にコンタクトを取ってくるのだ(自分から取ることも可能)。開発技術の交換要請、同盟、休戦などの各種条約締結の呼び掛けなど、数ターンに1回はそうした通信の入電がある。この手のゲームは一般的に、"圧倒的な軍事力を作り出す戦略"を競うことが目的となるが、AXでは敵勢力、同盟勢力をうまく導いていく外交戦略も重要になっている。例えば、共通の利害関係を持つ党派と連合を組んで戦いを仕掛けたり、逆に、初めに同盟を結んだことで安心し、遠方攻めに夢中になっている隣国に対し、突然無謀な外交要求を突きつけて敵対関係にして侵略、といった卑劣な作戦も行えるわけで、AXはある意味、政治的戦略ゲームの側面も備えているといえる。(トライゼット 西川善司)

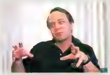
項目	評価
グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆



ほかの勢力の党首から外交接触が行われているところ。マルチプレイの場合、この外交戦略はプレイヤー間の交渉ではなく、コンピューター勢力をどう味方に付けるか、どうやって敵に差し向けるかに使われる

業界の重鎮 シド・マイヤーとは

シド・マイヤーは、8ビットパソコンの時代から活躍しているゲームデザイナーで、その作品の多くは、後のゲーム業界に大きな影響を及ぼし、パソコンゲームの歴史を語る上では欠かすことのできない巨匠的存在だ(1999年1月号のp.098にインタビュー記事あり)。最近では、数多くのプラットホームに移植されて認知度が高い、「CIVILIZATION」シリーズが彼の代表作とされることが多いが、古くは海賊となり世界を駆けめぐる「パイレーツ」、鉄道王を目指す「レイルロードタイクーン」などが有名で、数年おきに名作をコンスタントに生み続ける彼の才能は、幅広い世代の支持を得ている。現在は、自身で設立したFiraxis Games社にて、恐竜を題材にした戦略ゲームの新シリーズと「CIVILIZATION III」を開発中とのことだ。いずれも発売は2001年早々の予定で、大いに期待したい。



© 2000 Electronic Arts Inc. Alpha Centauri, Alien Crossfire, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

お父さんのための花札 てんこもり

日本で生まれた大衆娯楽がネットワーク対応ゲームとなって登場

MSN Gaming ZoneやMplayerなどのロビーサーバーでは、ブラックジャックやチェスのような気軽に楽しめるテーブルゲームが数多く用意されているが、残念ながら花札は見当たらない。この日本生まれのテーブルゲームを、インターネットを介して対戦可能にしたのが、ここで紹介する「お父さんのための花札 てんこもり」だ。

単純なテーブルゲームだが花札ならではの軽快感を再現

今回紹介する「お父さんのための花札 てんこもり」は、1997年12月に発売された「お父さんのための花札」(3.5インチFD版)のリニューアルバージョン。グラフィックと効果音を強化してゲームを盛り上げるための演出を加え、新たにネットワーク対戦ができるようになった。

自分が操作するプレイヤーキャラクター及び対戦相手は、個性豊かな16人の中から選ぶことができ、ゲーム中に有利な展開になると表情豊かに勝ち誇ったり、逆に不利な展開になると弱気な発言をしたりする。花札が持つ軽快感にこだわってゲームを開発したということもあって、札の操作感はかなり良くなっており、札を引いて床にたたきつけた時の音がリアルで、ゲームの進行もスムーズだ。特に役ができた瞬間の演出は前作よりかなり進化しており、いかにも花札をしていると感じさせてくれる。ただ状況によって手札の上にキャラクターの顔がかぶってしまい、札が見えにくくなることがあるのが少し気になった。ただし、今回のレビューにはベータ版を使用したため、製品版では改善されていると思われる。

さらに花札のグラフィックは、実物を模した標準タイプのほかに、色彩の階調を増やして丁寧に描いた美麗タイプ、絵柄をかわいらしくアレンジしたデフォルメの計3種類が用意されている。トランプと違って、見て楽しむことが可能な花札ならではの魅力だといえる。

対戦相手は男性8人、女性8人の計16人が用意されており、すべてのキャラクターが対戦中に音声でしゃべる

花札のグラフィックは3種類用意されており、対戦の途中に変更することもできる

運良く"雨四光"ができた瞬間。ここで"こいこい"(ゲーム続行)をしたが、この後相手に逆転されて惨敗

花札のルールは6種類を用意 マルチプレイも気軽に楽しめる

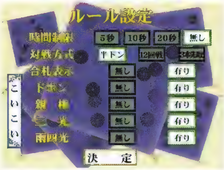
ゲームの種類は、前作でも盛り込まれていた"花合わせ""こいこい""おいちょカブ""はちはち"の4種類に加え、"ポカ""てんしょ"の二つが新たに加わり、より幅広い遊びが楽しめるようになった。以下、各ゲームの内容を簡単に説明しよう。

花合わせは3人で交互に札を場に出すことによって、できるだけ点の高い札を集め、最終的にどれだけの点数を集められるかを競うものである。こいこいは2人で交互に札を出して役を作成していき、できた役の点数を相手から奪っていくものである。これが花札としてはいちばんよく知られている遊び方だろう。おいちょカブはいわゆるブラックジャックのようなもので、2枚もしくは3枚の札の合計をできるだけ9(カブ)に近い数にして、親との勝負に勝てばよい。はちはちは花合わせと似ているが、こちらは札の点数でなく、できた役の合計点数を3人で競うものである。ポカはトランプのシーケンスに似たルールを採用しており、札の月を連続になるように場に出していき、最終的に手札が無くなった方が勝ちとなる。てんしょはこいこいのように2人で交互に札を出して役を作り、なるべく得点の高い"出来役"を作るものである。

六つ用意されているゲームの中には、筆者が実物の花札でプレイしたことがないものも含まれているが、ルールは非常に単純で、HTML形式で用意されている分かりやすいヘルプを読めば、すぐに理解できるだろう。

前述したネットワーク対戦については、IPアドレスを指定してホストに接続する方法のほかに、IPX接続、モデム接続、ケーブル接続の計4種類をサポート。特にTCP/IPによる接続は、ICQやKali Ⅱを使って双方のIPアドレスを交換するだけで簡単にマッチメイクできるため、会社で昼休みにプレイすることも可能だろう。やはりコンピューターを相手にするより、人間の方が駆け引きなどの要素も加わって、ゲームとしての楽しみが増えるというものだ。　(七緒秋光)

グラフィック	★★★½
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★



ゲームは6種類用意されているが、それぞれのゲームでルールを細かく設定することができる

花札は日本の戦国時代に誕生した大衆娯楽

花札の歴史は、安土桃山時代の"天正かるた"、江戸時代上期の"ウンスンカルタ"が起源といわれている。この天正かるた、ウンスンカルタにも歴史があり、北九州の三池に渡ってきた南蛮人により伝えられた南蛮渡来のカルタが、上流階級の人や武士の遊びとして生まれ変わったものが由来とされている。ただ、大衆娯楽になるに従ってとばく性が高まり、禁止令が出されるようになったため、法の目を逃れるためにウンスンカルタ、花カルタと形を変えて、現在の花札に至ったといわれている。

Information

開発元	株式会社アンバランス
発売元	株式会社アンバランス
価格	3,980円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 120MHz以上 (MMX Pentium 160MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX 5以上に対応したビデオカード
HD容量	100MB以上
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	DirectX 5以上に対応したサウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	2000年9月1日

© 2000 UNBALANCE CORP.

チャンピオンシップレースは10台の車で争うようになっている。ちなみに、コックピットはメルセデスベンツ125だ

スピリット オブ スピード 1937

完全日本語版

往年のレーシングカーを乗りこなしてグランプリ優勝を目指せ！

レーシングゲームといえば、F1などの最新データを使用したものが多いが、「スピリット オブ スピード 1937」は、1930年代のモータースポーツブームの雰囲気を再現したレトロなレーシングゲームである。

往年のレーシングカーの過酷さを余すところなく再現

1930年代のレーシングカーは、細いチューブ式のタイヤを使用し、空力を制御するスポイラーもなかったため、現代のレーシングカーと比べると頼りない形状をしていた。ここで紹介する「スピリット オブ スピード 1937」(以下、SoS)は、そんなレトロなレーシングカーを題材にしたタイトルである。

SoSは、F1を題材にしたレーシングゲームに近く、好みのコースを選択してレースを行う“シングルレース”や、さまざまなシチュエーションのレースを楽しむ“シナリオ”、すべてのコースを転戦し、ポイントを争う“チャンピオンシップ”が用意されている。また、それぞれのレースには、“練習”や“予選”があり、一般的なレーシングゲームと同じような内容となっている。しかし、レーシングゲームのだいご味であるマシンのセッティングなどは一切なく、純粋に運転のテクニックを競うことになる。ただし、レース中にピットに入って燃料やオイル、冷却水、タイヤなどを交換する必要がある。レース中のタイヤの消耗は、ほかのゲームでも再現されているが、SoSでは水温や油圧などにも注意して走行しなければならない。年代物の車だけに、スタートグリッドでアクセルを軽く2〜3回空ぶかしするだけで激しく水温が上がってしまう。水温が上がり過ぎるとエンジンの性能がじゅうぶんに発揮できないので注意しなければならないのだ。

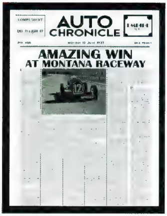
コース選択画面。コースの簡単な特徴が載っており、選択のときに非常に役立つ

九つの多彩なコースが楽しさを倍増させる

ゲーム中の車の操作感覚は、F1のレーシングゲームにありがちなアンダーステア傾向(安定性重視で、曲がりにくいセッティング)である。そのため、コーナーできっちり減速しないと、ちゃんと曲がることができずコースアウトしてしまうのだ。しかし、コースをしっかり覚えて、ブレーキングのポイントを把握すれば、初心者でもトップを狙うことは難しくないだろう。

SoSでは、九つのコースが選択できるようになっており、そのどれもが個性的な楽しいものである。バンクのきついコースや直線の多いハイスピードコース、さらには、F1のモナコグランプリのような複雑な市街地のコースなどさまざまなものが用意されている。これらのコースを、現代のレーシングカーよりも貧弱なタイヤとブレーキを使いながら、200〜300キロのスピードを出して走行しなければならない。過酷なレース展開となるため、テクニックを駆使しなければ、優勝することは難しいだろう。　(Fuji教官)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★½☆



AUTO CHRONICLE

AMAZING WIN
AT MONTANA RACEWAY

勝利するとこのように新聞が発行され、チャンピオン気分を盛り上げてくれる

ドリフト走行を行い、コースをショートカットすることもできる。迫力あるレースを楽しむことができるのだ

1930年代の車事情

SoSには、アルファロメオやメルセデスベンツなどなじみの深いものから、オートユニオン、ブガッティ、デューゼンバーグ、ERAリマース、ミラー、ネイピアなど、1930年代に活躍した多彩なメーカーの車が登場する。

これらのメーカーが活躍した1930年代は、エンジン技術が発達した年で、DOHCやターボチャージャー(過給器)付きのエンジンなどが開発された。単純に最高速だけで計測すると、当時の車でも時速三百キロに達するものが存在していたという事実もある。ただし、当時の車のタイヤはチューブ式でとても細く、大変危険なものであった。ちなみに、近年の自動車業界で最も進化したパーツがタイヤなのである。

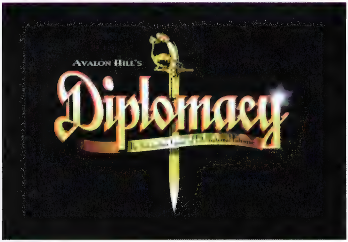
航空機用の24リッターエンジンを強引に搭載し、圧倒的な加速を実現したネイピアのRailitonのコックピット。燃費とタイヤの消耗が激しく、戦績は思わしくなかったようだ

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	ハズブロー・インタラクティブ
販売元	マイピック
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium Ⅱ 233MHz以上 (Pentium Ⅱ 300MHz以上推奨)
メモリー	32MB(64MB以上推奨)
ビデオ	Direct3Dに対応した8MB以上のメモリーを搭載するビデオカード (3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	250MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX7.0a対応のサウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	2000年9月

© 2000 Hasbro Interactive.Inc.All Rights Reserved.



交渉の駆け引きが決め手となる名作ボードゲームのパソコン版が登場

ディプロマシー

完全日本語版

ボードゲームは多人数で楽しめるゲームの定番である。その中でも特に人気の高い戦略ゲームをパソコンに移植した作品が、今回紹介する「ディプロマシー」だ。高度なAIが対戦相手となるシングルプレイでもじゅうぶん楽しめるが、人間同士で対戦するマルチプレイにこそ、本作の本当の魅力が隠されている。

シンプルなシステムに隠された奥深い戦略

「ディプロマシー」は、20世紀初頭のヨーロッパを舞台にした戦略シミュレーションゲームだ。もともとディプロマシーは、数十年も前から世界中の人々に愛され続けてきたボードゲームで、本作はそれをパソコンに移植したものである。

プレイヤーはヨーロッパに割拠する列強7ヵ国(イギリス、フランス、イタリア、ドイツ、オーストリア・ハンガリー連合、ロシア、トルコ)から一つを選択し、他国と競いながら勢力を広げていく。最終的にはマップ内に35ヵ所ある補給都市と呼ばれるエリアのうち18ヵ所を支配することが目的となる。

ディプロマシーのゲームシステムは非常にシンプルで分かりやすい。1年が春と秋の2ターンで構成され、それがさらにいくつかのフェイズに分かれている。そして各フェイズで行えることはあらかじめ決められているのだ。各ターンの最初のフェイズに外交交渉を行い、次のフェイズでユニットに命令を発行すれば、その後は自動的にユニットの行動が処理される。戦略シミュレーションの初心者でも迷うことなくゲームを進めることができるだろう。

既存の戦略シミュレーションには多くの種類のユニットが用意されているが、本作に登場するユニットは陸軍、海軍の2種類のみである。すべてのユニットは同じ強さで、一つのエリアには敵味方問わず1ユニットしか存在できないため、単独で敵を攻撃しても勝つことはできない。勝利するためには、味方をほかのエリアにいるユニットで支援したり、敵ユニットを別の地域におびき出し、そのすきに侵攻するといった戦略が必要になるのである。

命令発行フェイズで指示した内容に沿って、続く命令実行フェイズで各国のユニットが一斉に行動する。相手の動きを事前に読むことが要求される

各国代表が一堂に集まる外交交渉の場。ここでの交渉次第で滅亡への道を歩むか、欧州覇者への道が開けるかが決まる

外交交渉をうまく進めて自国の勢力を拡大せよ

本作の神髄は、そのタイトル(Diplomacy=外交、外交戦略)から想像できるように、他国との外交交渉にある。交渉できる内容は、同盟の締結や軍事行動の支援、他国への攻撃要請など多岐にわたっている。すべてのユニットの強さが同じというシステムなので、他国の力を利用しなければ、自国の勢力を伸ばすことはもちろん、生き残ることさえ難しい。外交交渉をうまく進めることが重要なのだ。

最初は数ヵ国と同盟し、互いにユニットを支援しながらプレイすることが基本となる。しかしながら、外交交渉での取り決めは口約束でしかないため、他国が約束どおりに行動するとは限らない。交渉相手を信用し過ぎると、裏切られて痛い目に遭うこともあるのだ。もちろん、プレイヤーが相手を裏切ることもできる。勝利するためには、タイミング良く裏切ることも必要となるだろう。どの国と共同作戦を行うのか? またどの国を攻撃するのか? そしていつ裏切るのか? 交渉の駆け引きを最大限駆使することが本作攻略の決め手となるのである。

なお、このディプロマシーは、インターネット、もしくはLAN接続によって最大7人までのマルチプレイが楽しめる。シングルプレイでは、アイコンを利用した簡易な外交交渉しかできないため、本作の魅力がじゅうぶんに発揮されていない。一方、マルチプレイでは、チャットを利用した情報交換によって、より複雑な交渉ができ、交渉能力によっては、劣勢を逆転したり、敵を味方に引き入れることも容易になるはずだ。人間同士の駆け引きが生まれると、AI相手の場合とは比較にならないほど奥が深くなり、面白さも倍増する。マルチプレイにおける緊張感と面白さを味わってこそ、ディプロマシーの本当の魅力が分かると言えるだろう。(曽我部悦承)

基本的なルールや操作方法は、チュートリアルモードで学ぶことができるため未経験者も安心だ

グラフィック	★★☆ (2.5)
サウンド	★★☆ (2.5)
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★

通常のマルチプレイだけでなく、Eメール対戦やホットシート(1台のパソコンを使った複数人プレイ)といった遊び方も用意されている

名作ボードゲームディプロマシー

ディプロマシーは、1959年にアラン・B・カルハマー氏によって世に送り出された戦略ボードゲームである。サイコロなどの偶然的要素をすべて排除し、プレイヤーの戦略眼と交渉能力だけがものをいうシビアな内容が多くのユーザーを魅了した。愛好者はアメリカ、日本をはじめとして世界中に広がり、現在に至るまで、数十年間にわたって支持されている。郵便や電子メールを利用した対戦も盛んで、ヨーロッパではトーナメントも開催されるほど愛好家も多い。

Information

開発元	ハズブロー・インタラクティブ/MICROPROSE社
発売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上(Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX7.0a対応ビデオカード(VRAM 2MB以上)
HD容量	70MB以上(500MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	8倍速以上(32倍速以上推奨)
サウンド	DirectX7.0a互換サウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	NXシリーズで可
発売時期	2000年8月25日

©1999-2000 Hasbro Interactive.Inc.
All Rights Resebved

コンソール市場を牽引するセガとスクウェアが考える

ネットワークゲーム

剣と魔法とSFの融合!
セガのコンソール機向け本格派ネットワークゲーム

PHANTASY STAR ONLINE

Dreamcastユーザーのみならず、多くのゲームユーザーがかたずを飲んで見守る期待のオンラインRPG「PHANTASY STAR ONLINE」。世界同時発売を目指している同ゲームは、グラフィックのクオリティーだけでなく、同時翻訳機能を備えるなど、ネットワークゲームのイメージをがらりと変えてしまうタイトルとなりそうだ。

Information	
ジャンル	:RPG
プラットホーム	:DC
開発元	:ソニックチーム
発売元	:セガ・エンタープライゼス
発売時期	:未定
ネットワークサポート	:インターネット

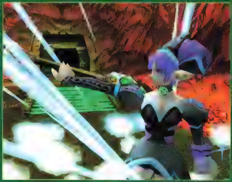
Dreamcast(以下、DC)の新作「PHANTASY STAR ONLINE」(以下、PSO)は全世界での同時発売を予定しており、言語の壁を越えたまったく新しいコミュニケーションを可能にする、ネットワークゲームだ。開発を担当するのは、ネットワーク対応のアクションパズルゲーム「チューチューロケット!」でネットワークゲームの面白さをDCユーザーに提示した、ソニックチームである。

PSOは、マークIII用ゲームとして発売された「PHANTASY STAR」シリーズの最新作である。同シリーズは剣とテクニック(魔法のようなもの)を使うファンタジーの世界にSFの要素を加えた、オリジナリティーあふれる世界観のゲームだ。PSOは、シリーズの世界観を継承したオンラインRPGとして生まれ変わっている。最大4人でのマルチプレイが可能となっており、用意された多数のシナリオを協力しながら攻略していくのだ。

PSOの特徴の一つが、グラフィック面での演出である。武器や防具を装備すると、キャラクターの格好が大きく変化するため、一目で何を装備しているか分かるようになる。ネットワークゲームだけに、キャラクターを自分の好みの格好にできるとなれば、楽しさは倍増するだろう。また、キャラクター作成時には、体型や髪型、アーマーの色などを設定できるようになっている。このおかげで、プレイヤーの数だけ、個性的なキャラクターが生まれることになるのである。

PSOのゲーム中のチャットもポイントである。PSOのチャットは、キャラクターに吹き出しが表示され、あたかもキャラクターが話しているかのような形で行われる。このチャットの吹き出しは、キャラクターにかぶさらないように表示されるため、プレイヤーの行動の邪魔をすることはないそうだ。

ソニックチームはコンソール機ならではの新しいネットワークゲームを、われわれに提示しようとしている。コンソールユーザーのみならずPCユーザーも注目するこの作品は、ネットワークゲームに新しい風を吹き込むことになりそうだ。



PSOでは、テクニックと呼ばれる魔法のようなものを使うことができる。テクニックは派手なビジュアルで表現されており、ゲームの盛り上げに一役買っている

チャットは、キャラクターの吹き出しに表示される。吹き出しはキャラクターに掛からないようにうまく表示されるようになっており、ゲームの邪魔にはならないそうだ

PSOの世界観は、ファンタジーの世界にSFの要素を加えたものだ。戦闘はアクション性が高く、プレイヤーは迫力ある戦いを楽しむことができる

PHANTASY STAR ONLINEのストーリー

母星の衰えにより、住居を追われた人々は、移民計画"パイオニア"を実行することとなった。そして、入植に適した惑星"ラグオル"を発見する。人々は、早速、長距離惑星間航行用の移民船パイオニア1を建造し、ラグオルへと向かい、現地調査を開始する。その後、本格的な惑星開発を始め、生活の拠点となる"セントラルドーム"の建設に乗り出すのである。

7年後、後続の移民船パイオニア2がラグオルに向かっていた。そして、惑星軌道上に近づき、セントラルドームとの交信を開始しようとした矢先、惑星表面上が大爆発を起こし、セントラルドームとの交信が不通となったのだ。ラグオルに何が起きたのか? そして、連絡が途絶えたセントラルドームはどうなっているのか?

プレイヤーは、ラグオルを調査するハンターズの1人となり、原因究明に向かわなければならない。果たして、どんな冒険が待ち受けているのだろうか――。

の未来

いよいよコンソール機向けに本格的なネットワークゲームが登場する。その中で最も期待できるタイトルが「PHANTASY STAR ONLINE」である。この作品を開発するソニックチームにインタビューを行い、気になる現在の開発状況と、コンソール機の特性を生かしたゲームシステムについてお話が伺えたのでお伝えしよう。また、「ファイナルファンタジー」シリーズのプロデューサーである、スクウェアの坂口氏に、"コンソール機向けのネットワークゲームがどのような方向へ進んでいくのか"というテーマでインタビューを行ってきたので、その模様も併せて掲載する。

インタビュー with ソニックチーム

DC版「ソニックアドベンチャー」以来、ネットワーク対応にこだわり続けてきた、ソニックチーム。現在、ネットワーク対応のRPG「PHANTASY STAR ONLINE」の開発の真っ最中である。この大作RPGの開発を担当しているソニックチームの方々に、PSOが採用している独自のゲームシステムについてお話を伺ってきた。

Play Online(以下、PO)　「PHANTASY STAR ONLINE」の開発はシングルプレイのゲームと違った苦労や工夫があったと思われますが、開発はすべてソニックチームが行っているのですか?

株式会社ソニックチーム
ディレクター
見吉隆夫 氏

見吉　はい。ゲーム開発から、サーバー管理、運営まですべて、ソニックチームで行っています。以前発表したネットワークゲーム「チューチューロケット!」の経験を生かして開発しています。

PO　PCのネットワークゲームにはパッチによるアップグレードが必須となっているのですが、PSOでも採用されるのですか?

見吉　それはないですね。DCにはHDDがないため、そういったバージョンアップの方法は難しいと思います。今のところ、完全なパッケージとして発売する予定です。そのため、バグなどがないように、かなり慎重に作っています。世界同時発売ですから、さまざまな問題を想定しなければなりませんしね(笑)。

PO　チューチューロケット! は今年に入り、全世界対応になりましたね。この技術が役に立ちそうですね。

見吉　チューチューロケット! では、各国のプロバイダーの設定の違いから、さまざまな問題が発生しました。修正を加えなければいけない部分がいくつもありましたね。

節政　PSOは、チューチューロケット! をベースにした、サーバー側に機能を負担させるシステムを採用しているので、こちら側で修正できるようになっています。ですから、問題が発生してもすぐに対応できます。ちなみに、プレイヤーは、各国に置かれたサーバーでプレイすることになります。今のところ、アメリカ、ヨーロッパ、日本の三ヵ所に設置する予定です。アジアでは、DCの人気が高まっていますので、もう一ヵ所置くかもしれませんね。

PO　世界各国のユーザーと遊べるとあって、コミュニケーション部分が気になります。どんなシステムを用意されていますか?

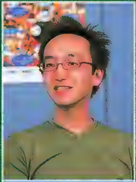
見吉　PSOは、全世界のユーザーがコミュニケーションを取ることを前提に開発しています。これを実現するために、"ワードセレクトシステム"を開発しました。このシステムは、具体的にはゲームパッドで登録してある言葉を選択し、つなぎ合わせることで文章を作るものです。ゲーム中によく使う、「アイテムを交換しようよ」や「冒険に行こうよ」といった言葉が用意されており、簡単に文章を作れるようになっています。また、登録してある言葉は、5ヵ国語分を用意していますので、瞬時に翻訳できるようになっているのです。

株式会社ソニックチーム
メインプログラマー
節政暁生 氏

PO　最大何人でのプレイが可能ですか?

見吉　4人です。ロビーで仲間を募って、シナリオを選択し、プレイするようになります。シナリオは、かなりの数を用意する予定で、一つのシナリオは、30分〜1時間程度でクリアできるようにします。

節政　PSOはコンソール機のユーザーを意識して作っていますので、「ULTIMA ONLINE」のような自由度の高いシステムではなく、クエストがいくつもあり、成功したら報酬がもらえる、というスタイルにしています。



株式会社ソニックチーム
メインデザイナー
酒井智史 氏

PO　キャラクターのグラフィックにも力が入っていますね。

酒井　試行錯誤の結果、DCのグラフィックを最大限に生かしたクオリティーの高いものを作ることができました。世界中の人に受け入れられる独特のデザインにしたのもポイントです。そして、ネットワークゲームは、各キャラクターの個性が大事ですから、その点を考慮してキャラクターメイキングの時点から、こだわれるようにしました。例えば、髪の色を変えたり、ひげを付けたり……、いろいろなコスチュームも用意する予定です。

PO　最後にPSOを楽しみにしている読者の方に一言お願いします。

見吉　ネットワークゲームの経験者も未経験者も、ぜひ楽しんでもらいたいと思っています。PSOで新しい友達を見つけてほしいですね。世界中に友達の輪が広がって、わいわい楽しめるゲームを作りますので、期待して下さい。

インタビュー:シュンドウ／写真:神田善和

[illegible]

スクウェア 坂口博信氏インタビュー

日本のトップクリエーターが考える理想のネットワークゲーム

[illegible]
コンソールゲーム市場で[illegible]、現在、新たにネットワーク対応のファイナルファンタジー[illegible]の開発を指揮しているが、日本を代表するクリエーターが考える理想のネットワークゲームとはどのようなものなのだろうか。坂口氏が個人的にプレイしたことがあるネットワークゲームの話などを交えながら、コンソールゲームとこれからのネットワークゲームの未来を伺った。

[illegible]スクウェア代表取締役副社長であり、ファイナルファンタジー[illegible]のプロデューサーを務める坂口博信氏。同氏が指揮を執[illegible]したファイナルファンタジーⅦ／Ⅷ／ⅨはPlayStaion専[illegible]としてリリースされ、後にⅦとⅧがパソコンに移植された。[illegible]ン専用RPGとなるⅪはPlayStation2版とパソコン版[illegible]01年秋に同時にリリースされる予定

シアトル在住のプレイヤーと一緒に冒険 相手は大手ゲームメーカーの社員だった

坂口博信氏（以下、坂口）　今回取材に来た"Play Online"って、そうか（スクウェアのオンラインサービスの取材ではなく）雑誌の方か（笑）。読んでますよ。

Play Online（以下、PO）　ありがとうございます。ちなみに、雑誌を初めてご覧になったのはいつごろですか？

坂口　ネットワークゲームをプレイし始めてすぐだから、1年くらい前かな。Play Onlineのバックナンバーを全部取り寄せて、それから毎号買ってたけど、そういえば発行元がデジキューブ（スクウェアの関連会社）じゃないかと気付いて、それからは毎号頂いてます（笑）。

PO　そのご様子だと、かなりネットワークゲームには[illegible]いらっしゃいますね。日本のトップクリエーターのゲームライフがどのようなものなのか、非常に興味があるのですが。

坂口　通信環境については、会社は光ファイバーを使った専用線を使っているから快適ですよ。パソコンを2台並べて、1台で仕事、もう1台でネットワークゲームのサーバーにつなぎっ放し。

PO　やはり会社でも遊んでしまうのですね。そうではないかなと思ってましたが、うらやましい限りです。

坂口　会議や来客の合間には、ちょっと経験値上げておこうかなとか、クエストを一つクリアしておこうかなとかね。もちろん、ずっと遊んでいるわけではありません。でもつなぎっ放しだけど（笑）。

PO　会社で遊べるとなると、プライベートでは？

坂口　ハワイの方はADSLなので、こちらも快適。マシンを3台並べて遊んでいます。東京の自宅にいるときはPHS。妻から「リビングでゲームをしないで」と言われているから。だからパソコンとPHSをつないで、寝室でこそこそと（笑）。

PO　すごいですね。ところで、ネットワークゲームに興味を持ったきっかけは何だったのですか？

坂口　「DIABLO」がブームになったころから、クリエーターとして（ネットワークゲームを）知っておいた方がいいんじゃないかなと思ったんです。テレビゲーム機ではまだ早いとも思ったけど、いつかそういう時代は来るし。それで、試しにやってみようのつもりが……。

PO　熱中していた？

坂口　そう。今では「EVERQUEST」のチャットでスクウェアのスタッフと打ち合わせをすることもあります。

PO　本当ですか（笑）。「EVERQUESTのこのシステムはいいね」とか？

坂口　いえ、たまたまゲーム内で会ったものですから、そこでずっと立ち話をする感じで。

PO　仕事仲間とパーティーを組むことが多いですか？

坂口　いや、仕事仲間とはめったに会わない。どちらかというと、1人で冒険して出会いを楽しむ方が好きなんですよ。いろんな人と仲間になれる。これがネットワークゲームの面白さでしょう。やっぱり。

PO　これまでで印象に残っているプレイヤーはいますか？

坂口　シアトルに住んでいる日本人の女性と仲良くなって、彼女の仕事を聞いてみたら、日本の大手ゲームメーカーの社員だった（笑）。

PO　相手は坂口さんだと気付きましたか？

坂口　言うわけないじゃない（笑）。ゲームの中に現実の世界を持ち込む必要はないからね。あと、仲良しといえば、東南アジアに住んでいる夫婦のプレイヤーかな。

PO　夫婦でプレイしているんですか？

坂口　そう、でも最近会えないんだ。彼らの仕事の都合で、プレイする時間帯が変わってしまったらしいんだ。いつも一緒に遊んでいた仲間と会えないと、ちょっと寂しい。

EVERQUESTはBardでプレイ ネットワークゲームの面白さを実感

PO　いちばんのお気に入りはEVERQUESTですか？

坂口　タイミング的に言うと、「ULTIMA ONLINE」のときはやや乗り遅れだったんですね。ゲーム中で家が建てられなかったし。そんなころ、タイムリーにEVERQUESTのサービスが始まったんです。今はEVERQUESTをある程度やり尽くして、ちょっと退屈になったかなと思ったところ。「DIABLO Ⅱ」もやってみたけど、サーバーになかなか入れないんだよね。

PO　そうですね。シングルプレイの場合も、クエストが英語で説明されているのでつらいです。ノンプレイヤーキャラクターのセリフも長いし。

坂口　そうそう、音声はキャンセルしてクエストログを見て、ゲーム中でやるべきことを確認している。それからどんどん進むって感じ。でもこれって、ネットワークゲームの面白さではないね。

PO　ところで、ゲーム中でPK（Player Kill）されたことはありますか？　といいますか、これだけ偉い人が、ゲームでは"トホホ"っていう話が聞けると面白いんですが（笑）。

坂口 EVERQUESTはPKできないシステムだから、被害に遭ったことはないな。でも、うっかり仲間をおとりに使ってしまったことがある。自分のキャラクターはBardで、仲間たちと大きなモンスターをやっつけにいこうって出掛けて行って、みんなで戦うんだけど、どんどん仲間が倒されていくんだよね。それで「あとは俺に任せろ」とか声をかけておいて、実際には敵に自分の姿を見えなくして、隠れていたこともあった(笑)。

ネットワークゲームであれば ほかのプレイヤーと感動を共有することができる

PO ネットワークゲームをプレイされているといっても、やはりゲームクリエーターの目で見てしまうことがあるかと思います。「ファイナルファンタジー」のストーリーは大人向けだといわれていますが、ネットワーク対応のファイナルファンタジーは既存のファンに受け入れられそうですか? 中学生以下のFFファンの中には、ネットワーク専用ゲームになることに対して不安に思う人もいると思いますが?

坂口 よく言われることなんですけど、私としてはファイナルファンタジーを大人向けのRPGにしようと考えたことはないんです。実際に、小中学生のファンもいますし。面白いものを作れば、自然に幅広い年齢から支持されると思っています。ぼくの子供は7歳だけど、ドラマの複雑な人間関係もちゃんと分かっている。例えば、ある刑事ドラマの1場面で、「なんで、主人公は撃たないの?」って聞かれたときに、「相手は主人公の先輩で、主人公の刑事さんは彼を尊敬してるんだよ」って教えたら、「それじゃ撃てないよね」って言うんです。すごいなって思った。昔も今も、子供は子供なりに小説や映画やドラマを理解してきたんだと思うよ。

PO なるほど。私の子供時代も「太陽にほえろ!」の中の人間ドラマを、子供なりの解釈で見ていた記憶があります。大人になって再放送を見ると、この場面はこういうことだったのか、と再発見しますね。

坂口 あとは電話代の問題だけど、これは時代の要請に合わせて料金はもっと安くなると思います。

PO 女子中高生がPHSや携帯電話に支払う金額を考えると、心配しなくてもいいかもしれませんね。ところで、ある有名なゲームクリエーターの方が雑誌で、「ネットワークゲームというのは、ゲーム作りの手法としては"逃げ"だ」という発言をされていたのですが、これについてはどう思われますか?

坂口 何で? あ、でもなんとなく分かるな。

PO 対戦型のゲームでもRPGでも、コンピューターの思考ルーチンと人間が戦うという構図があって、その思考ルーチンこそがゲームクリエーターの勝負どころだという考え方てありますよね。だとすると、思考ルーチン無しで、人間に人間の相手をさせてしまうのは、開発者側が肝心なところを作ってないという見方もできる。でも、ネットワークゲームにだって、プレイヤーに楽しませる部分はしっかり作り込まなくてはならないし、個人的には彼の意見はちょっと違うな、と思ったんですよ。

坂口 ネットワークゲームに対して、ぼくも似たような印象は受けたんですよ。手抜きとは言わないけれど、もうちょっと作り込んだら面白いのにな、と思うことはある。オンラインだ、パーティープレイだっていう楽しさは、そこから先、どこへ進んでいくかを考えるべき時期になりつつあると思う。今のネットワークゲームは原石みたいなもので、磨けばもっと光るはず。例えば、今のファイナルファンタジーだって、原点をたどれば、ぼくらがApple Ⅱで遊んだ「ウィザードリィ」という原石を磨いてきた産物なんですよ。同じように、僕たちはネットワークゲームを磨き上げようとしている。同じ場所にいる仲間と一緒に怪物をやっつけて、宝物を探す。これが今のオンラインRPGの主な要素だけど、それ以外の体験の共有ができたらいいなって思う。世界が大きく変わる瞬間を、サーバーに接続しているプレイヤー全員が共通体験する。あるいは、サーバーに接続しているのに、よそ見をしていたせいで大きなイベントを見損ねて、ものすごく後悔するとか。

PO みんなで体験を共有するのは、システム的に難しそうですね。ファイナルファンタジーなら、CGムービーが流れて感動できましたが、ネットワークゲームで突然ムービーが始まるなんて考えにくいし。

坂口 体験を共有する方法はいろいろあると思う。ゲームとムービーを組み合わせるというのは一つの手法に過ぎないわけだから。例えば、「ゼルダの伝説」とかは、カメラワークだけで大きなイベントを"魅せる"わけで、ぼくらもそういうことを常々意識して、いろいろな方法を模索しているんです。

PO 先ほど、ULTIMA ONLINEに対する印象をお聞きした際に、後からゲームに参加したプレイヤーにとっては、以前から遊んでいたプレイヤーと行動してもレベルが違いすぎてつまらないというのは、今のオンラインRPGでは共通の悩みのようです。坂口さんの考えだと、どうすれば解決できますか?

坂口 いろいろな方法があると思うけど、あまり詳しく話すとネタバレになってしまう(笑)。最近のオンラインRPGは、複数のサーバーを使ってうまく解決しようとしているので、そのあたりが一つのヒントになるかもしれない。

PO PKについては否定的でしたね。

坂口 プレイヤー同士が殺し合うのは好きじゃない。でも、間に何かが介在して、プレイヤー同士に有利不利ができるのは面白いと思う。

PO みんなでモンスターに襲いかかったけれど、たまたま間が悪い仲間だけが集中して反撃されちゃうとか。マリオブラザーズで、下から床を突っついて上のプレイヤーをジャンプさせ、敵キャラにぶつけるというような感じですか?

坂口 そうそう。ぼくのBardもずるいといわれるけど(笑)、ずるいプレイヤーにしてやられるって場面は、ゲームの面白さとしてはありだよね。でも、直接やり合うのは楽しくないと思いますね。

PO なんとなく、坂口さんの理想のオンラインゲームが分かったような気がします。

坂口 ゲーム作りで大事にしていることは、いちばん面白いことをやりたいってこと。もちろん、売れてほしいし、ビジネスとして成功したいという気持ちもあるけど、それは、"成功すれば次の面白いことをやらせてもらえる"ってことなんだよね。次のゲームを作りたいから頑張る。ぼくのゲーム作りは今までもそうだったし、これからもずっと変わらない。そして今は、ネットワークゲームがいちばん面白いと思っています。遊ぶのも、作るのもね。

コンソールゲーム機のマーケットで大成功を収めたゲームクリエーターが、ネットワークゲームに興味を持ったきっかけとは何なのか、どんなネットワークゲームライフを楽しんでいるのだろうか。そんなきっかけで始めたインタビューだが、プレイヤーの視点からの意見、またはクリエーターとしての考え方にまで、話は盛り上がった。次のファイナルファンタジーを心待ちにしている読者も多いと思うが、私自身も坂口氏の作ったネットワークゲームのリリースが楽しみだ。きっと期待以上の作品に仕上がることだろう。

インタビュー:杉山淳一　写真:神田昌和

会社でULTIMA ONLINEをプレイしようとしたが、セキュリティー(ファイヤーウォール)に阻まれたことで、プレイを断念した坂口氏。その後、EVERQUESTとの出会いがなければ、ネットワーク対応ファイナルファンタジーは生まれなかったかもしれない

画面右側のいちばん手前のキャラクターが、坂口氏がEVERQUESTをプレイする際に使っているBard。ただし、これは本人のキャラクターとは異なる

坂口氏プロデュースの最新作「ファイナルファンタジーIX」。PlayStation専用ソフトとしては最後のリリースとなり、次回作以降からネットワークサービス"Play Online"との連携が始まる

注目作7タイトルを一挙公開!

コンソール機用ネットワークゲーム一覧

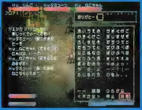
コンソール機にもネットワークゲームが数多く登場してきた。まだまだ、PCのラインアップには追いつかないものの、アーケードやパソコンからの移植作品を中心に、さまざまなジャンルのゲームが発売されている。ここでは、特に注目度の高いタイトルをピックアップして紹介する。コンソールゲームは面倒なインストール作業が必要なく、手軽にプレイできるので、チャレンジしてみてはいかがだろうか。

文／いちかわみほ

ルーンジェイド

100以上のダンジョンが[illegible]された、DIABLOタイプのRPG。マルチプレイは、最大4人まで参加が可能。シングルプレイで鍛え上げたキャラクターをマルチプレイで使うこともできる。

ジャンル	:PRG
プラットホーム	:DC
価格	:5,800円
開発元	:ハドソン
発売元	:ハドソン
発売時期	:発売中
ネットワークサポート	:インターネット



ヴァンパイア クロニクル FOR MATCHING SERVICE

2D格闘ゲームの名作、ヴァンパイアシリーズのキャラクターをすべて詰め込んだ大作。同ゲームは、セガのDreamcast DIRECTでしか購入することができない。KDDIが運営するマッチングサービスに対応しており、見知らぬ相手と通信対戦を行うことができる。

ジャンル	:[illegible]
プラットホーム	:DC
価格	:[illegible]円
開発元	:カプコン
発売元	:カプコン
発売時期	:[illegible]
ネットワークサポート	:マッチングサービス

SPAWN:In The Demon's Hand

マッチングサービスを使って最大4人での通信対戦が楽しめる。対戦では「バトルロイヤルモード」「チームバトルモード」の2種類のプレイが可能だ。新しいキャラクターのデータをダウンロードできるサービスも予定されている。

ジャンル	:アクション
プラットホーム	:DC
価格	:5,800円
開発元	:カプコン
発売元	:カプコン
発売時期	:発売中
ネットワークサポート	:マッチングサービス

BALDER' GATE

パソコン版でおなじみの、AD&Dを題材とした大作RPG。ホストプレイヤーがキャラクターを作成し、[illegible]人のプレイヤーに割り当てることができる。国内だけでなく、全世界のプレイヤーと楽しめる仕様になる予定だ。

ジャンル	:アクションRPG
プラットホーム	:DC
価格	:未定
開発元	:Black Isle Studios社
発売元	:セガ・エンタープライゼス
発売時期	:未定
ネットワークサポート	:インターネット

F355チャレンジ

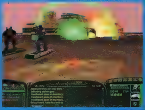
アーケード版からの完全移植版。DC版は対戦ケーブルを使用した2P対戦が可能となっている。インターネットに接続し、自分のデータを登録することでタイムアタックを競うことも可能だ。

ジャンル	:レーシング
プラットホーム	:DC
価格	:5800円
開発元	:セガ・エンタープライゼス
発売元	:セガ・エンタープライゼス
発売時期	:発売中
ネットワークサポート	:ケーブル接続

10SIX:OWN.MINE.DEFEND.ATTACK.24-7

人工惑星に入植し、惑星占領を目的とする3Dアクション戦略。同時接続可能な人数が100万人というケタ違いの規模を誇っているのが売りだ。ログオフ中もストーリーが進むため、仲間とのコミュニケーションが重要となる協力重視のゲームである。

ジャンル	:3Dアクション戦略
プラットホーム	:DC
価格	:未定
開発元	:Sega.com社
発売元	:セガ・エンタープライゼス
発売時期	:未定
ネットワークサポート	:インターネット



プラットホームに関しては、Dreamcast版=DC、PlayStation2版=PS2という略称で表記した。

Armored Core 2

ACと呼ばれるロボットを好みのパーツで自由にカスタマイズしながら、ミッションをクリアしていくロボットアクション。PS2同士をiLINK接続することで、対戦を楽しむことができる。

ジャンル	:ロボットアクション
プラットホーム	:PS2
価格	:[illegible]円
開発元	:フロム・ソフトウェア
発売元	:フロム・ソフトウェア
発売時期	:発売中
ネットワークサポート	:iLINK接続

© 2000 HUDSON SOFT

© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED

A Todd McFarlane Entertainment, Inc. Production. Spawn, its logo, symbol, characters, and all related characters and all related indicia are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc.. © 2000 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. © CAPCOM CO., LTD. 1999, 2000 ALL RIGHTS RESERVED

© 1998 BioWare Corp. All rights reserved. Baldur's Gate, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo,Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc, All Rights Reserved.

© SEGA ENTERPRISES,LTD. [illegible] CRI.

© 1999 SegaSoft Networks,Inc.All rights reserved. 10SIX,HEAT, the HEAT logo,SegaSoft,and the SegaSoft logo aretrademarks of SegaSoft Network, Inc.
© 2000 From Software,Inc.

DIABLO II COMPLETE GUIDE

究極指南 第1弾 アイテムデーター挙公開

「DIABLO Ⅱ」に登場する装備アイテムにはさまざまなバリエーションがあり、入手方法や組み合わせなどの妙味もあれば、命より大切なスキルポイントの割り振りに影響を与えることもある。強くて硬ければ良いという単純な理屈だけでは語れないのだ。膨大なアイテムデータの迷路をさまようDIABLO Ⅱプレイヤーに、本稿が多少なりとも参考になれば幸いである。

文／安井　勉、下村隆善、川崎政一郎
執筆協力／森川まなみ

至高のレアアイテムを獲得せよ

ゲーム内でアイテムを入手する主な方法は、"NPCから購入する""ギャンブルで手に入れる""モンスターから手に入れる""Horadric Cubeで合成する"となっている。

ギャンブルとHoradric Cubeについては後述するとして、まずはNPCからの購入について紹介しよう。基本的にActを進めるに従って高級な武器／防具が並ぶようになるが、難易度には影響されないため、高難易度のゲームをプレイするころになると、買いたいアイテムがなくなってくる。レベルが低い時点では、必要なアイテムを買う資金が足らず、資金が潤沢になるころには物足りなくなって、消耗品を除けば購入する機会はほとんどないだろう。

倒したモンスターが落とすアイテムを拾う方法は、DIABLO Ⅱプレイヤーの間で最も頻繁に行われている。モンスターが落とすアイテムは倒したモンスターのレベルに依存し、Actや難易度によって差が出る。また、参加人数が増えるとアイテムを獲得できる確率が上昇する。従って、良質なアイテムを多数獲得することが期待できるゲームは、Hell（最も高い難易度）のAct4の8人プレイということになる。強い敵であればあるほどベースアイテムやPREFIX／SUFFIXのレベルは高まるため、ベースアイテム体系が変化するNightmareからアイテム探求が本格化すると考えられる。

マジックアイテムで注意すべき点として、前作「DIABLO」ではPREFIXとSUFFIXとベースアイテムの組み合わせに制限があったが、DIABLO Ⅱでは制限がないことが挙げられる。つまり、高度なPREFIX効果と低レベルなSUFFIX効果の組み合わせとなることもあるのだ。これはレアアイテムに付加される効果でも同じである。ちなみに、レアアイテムに付加される効果は6種類が最大値だが、King's系武器で7種類（Staff類のスキル増加を含めると10種類）、Prismatic系Amuletで9種類となる。

ユニークアイテムは効果が固定的で個体による差がないため、ランダムに効果が付加されるレアアイテムよりは扱いやすい。しかし、ユニークアイテムのベースアイテムは固定されているので、高レベルの冒険者からは不満が出てくるだろう。また、同時にプレイしているほかの冒険者が所有しているユニークアイテムは、そのゲーム中には出現しない仕組みとなっている。

この点からも、高レベル冒険者になればなるほど、ユニークアイテムではなく、高級ベースアイテムに多数の高レベルな付加価値が付いたレアアイテムが"アイテム獲得"の目玉になっていくことだろう。

フィールドやダンジョンに隠されている石やかごなどからもアイテムが得られるほか、BarbarianのFind Itemというスキルによって、モンスターの死体からアイテムを見つけることもできる。魅力的なアイテムが出現することは少ないが、まれにレアもののRingが得られることもある

得られたアイテムのうち、めぼしいものを町に持ち帰り、冒険の区切り[illegible]いところで分配したり売却[illegible]りする。[illegible]ひととおり[illegible]くすれば、持ち帰られた[illegible]くしてしまう

Information	
開発元	：Blizzard Entertainment社
発売元	：株式会社カプコン
問い合わせ先	：カプコンPCサポートセンター 052-760-0335
価格	：8,800円
発売時期	：発売中

©2000 by Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo is a trademark and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Havas Interactive, Inc. in the U.S. and/or other countries.

冒険者の魂を熱くするギャンブルの魅力

アイテムの魅力に取りつかれた冒険者にとって、多少のリスクは伴うものの、ギャンブルのシステムは歓迎されている。前作でのWirt（法外な値段ではあるが、高級マジックアイテムを販売していたNPC）ですら善良に感じられるほど、凶悪な金銭亡者と化したギャンブルを扱うNPCと上手につきあうコツは果たしてあるのだろうか。

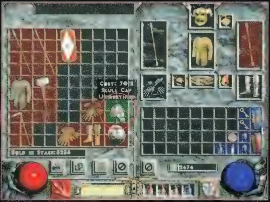
なぜ冒険者はギャンブルをするのか

冒険先で得られる物なら、割れたHand Axeや汚れたQuilted Armorですら大切に持ち帰り、Minor Healing Potion1本買う金にも困っていた低レベルの時代。Rogue Encampmentの鍛冶屋Charsiの売る武器／防具が手の届かない高級品に思えていたころは、Kashya隊長の言葉どおり、ギャンブルのNPCであるGheedは“豚野郎”だと思い込んでいた。ところが、ある日突然、ギャンブルこそ冒険者の務めだと思えるようになるのである。

鍛冶屋はどのActの町にも存在するが、レベル相応の武器／防具しか販売していない。つまり、彼らから購入できるアイテムは、フィールドやダンジョンでモンスターから“無料”で得られる可能性もある。冒険する場所が限定されている初期のころでない限り、鍛冶屋から装備品を購入する積極的な動機は得られないだろう。Normal Act1の終盤あたりで日々の消耗品に困らなくなり、Normal Act2の中盤あたりから万単位の金銭が余り始める。そして、冒険途中で命を失えば、収納箱にためていた銭まで目減りするという厳しいペナルティーが課せられる。死んで金を失うぐらいなら、生きているうちに使ってしまおうとする道理が生まれるのである。

娯楽のないDIABLO Ⅱの世界において、唯一ギャンブルだけが冒険者の楽しみ（苦しみ）として存在しているかのようだ。ギャンブルで得られるアイテムは、鍛冶屋と同じようにプレイヤーレベルが基準とされているが、最大で5レベルのボーナスが与えられる。つまり、ギャンブルでは、5レベル先で得られるマジックアイテムが買える可能性もあるということだ。また、鍛冶屋からは購入できないレア／セット／ユニークアイテムが得られることもある。

特にユニークアイテムは、“一緒にゲームに参加しているほかの冒険者が所有しているアイテムは、冒険中には絶対に得られない”というルールがある。ギャンブルだけは例外のようで、同じユニークアイテムを得られたという話も聞く。ここまでくると、ギャンブルをしない冒険者は駄目だとまで思えてくるから不思議だ。



ギャンブル初心者の最初のターゲットは、ユニークアイテムのTarnhelmだ。Skull Cap（画面参照）がベースでギャンブルコストが低く、Normal Act1の町から購入できる。近接戦闘を行うクラスには物足りないが、Sorceressであれば一生もののアイテムとなるだろう

ギャンブルに必勝法はない

必勝法があるとしたら、それはギャンブルとは呼べない。しかし、できるだけ負けないように工夫することはできる。“勝つ”といっても金銭的な収支が黒字になるわけではなく、使用するに値するアイテムを得るというのが目的となる。狙いは複数の追加効果があるレアアイテム、単品でもそろえても魅力的な効果があるセットアイテム、そして独特の外観と効果があるユニークアイテムだ。

レアアイテムやセットアイテムは、付加されている効果によって着用できるレベル制限がある。例えば、各職業の全スキル＋1のPREFIXが付いたアイテムはレベル22以降にならないと装備できない。逆に言えば、これらは相応のレベルに達しないとギャンブルで得ることはできないのである。しかし、ユニークアイテムに付加される効果は通常のPREFIX／SUFFIXのレベル制限に依存しないため、レベルが低い時点でも得ることができるだろう。

ギャンブルで並ぶ商品の品ぞろえは、いくつかのパターンの中からランダムに表示されるシステムとなっている。当然のことながら、レベルによる制限で獲得できないアイテムが除外されるため、レベルが上がるほど商品リストに並ぶアイテム数は増えていく。また、レベルが高くなっても、得られるアイテムに下限はない。

ギャンブルでは、高級ベースアイテムに付加価値が付いたレアアイテムは手に入らないので、Hellでゲームを楽しむようなレベルになると、物足りなくなるだろう。しかし、それまでは、Town Portalのスクロール代を差し引いてもうかるアイテムなら労力をいとわずに持ち帰り、貯金をはたいてギャンブル三昧の日々が冒険者を待っている。

たまたまギャンブルでGriswold's Edgeを引き当てた。前作でも登場したユニークアイテムだが、高レベルの冒険者にとってはダメージ不足の感がある。この剣の作者であるGriswold本人は、Act1のクエストの町に変わり果てた姿で登場する

全アイテムの基本となる

ベースアイテムデータ

最初にDIABLOⅡのアイテムの根幹であるベースアイテムについて紹介しよう。武器や防具について一つ一つ見ていくと、同じ系統のものでも、性能の異なるさまざまな種類のアイテムがあることが分かるだろう。アイテムの選択に役立つ重要なデータは、ここに凝縮されている。

上位版を合わせると合計252種類にも及ぶ

DIABLOシリーズに登場する武器や防具には、さまざまなバリエーションがあるが、以下に掲載するノーマルアイテム（以下、ベースアイテム）が基になっている。また、DIABLO Ⅱでは、さらにベースアイテムの上位版（Exceptional）というものが存在する。基本となる武器は80種類、防具は46種類だが、それぞれに上位版があるため、合計すると武器は160種類、防具は92種類にも及ぶのだ。

上位のベースアイテムは、ゲームの難易度がNightmareまたはHellのみに出現し、通常のベースアイテムをはるかにしのぐ性能を持っている。なお、ユニーク／セットアイテムは通常のベースアイテムが基になっており、上位版は存在しない。

WEAPON 武器

Axe（斧）

Axe

	名称	Lvl	片手	両手	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Hand Axe	C	3-6	—	—	—	28	短い	2/2/2/2/3
	Axe	C	3-11		32		24	短い	3/3/3/2/3
	Double Axe	C	5-12	—	43	—	24	短い	3/3/3/2/3
	Military Pick	C	6-10		49	33	26	短い	2/2/2/1/2
	War Axe	C	8-14	—	67		26	短い	2/2/2/2/3
	Large Axe	C	—	6-13	35	—	30	短い	3/3/2/2/2
	Broad Axe	C	—	10-18	48		35	短い	4/3/3/3/2
	Battle Axe	C		12-28	54	—	40	短い	4/4/3/4/3
	Great Axe	C	—	8-26	63	39	50	短い	3/3/2/2/2
	Giant Axe	C	—	26-38	70	—	50	短い	4/4/3/4/3
上位版	Hatchet	C	10-21	—	25	25	28	短い	2/2/2/2/3
	Cleaver	C	10-29	—	68	—	24	短い	3/3/3/2/3
	Twin Axe	B	13-30	—	85	—	24	短い	3/3/3/2/3
	Crowbill	B	14-27	—	94	70	26	短い	2/2/2/1/2
	Naga	B	18-34	—	121	—	26	短い	2/2/2/2/3
	Military Axe	C	—	14-34	73	—	30	短い	3/3/2/2/2
	Bearded Axe	B	—	21-42	92	—	35	短い	4/3/3/3/2
	Tabar	B	—	24-58	101	—	40	短い	4/4/3/4/3
	Gothic Axe	B	—	18-54	115	79	50	短い	3/3/2/2/2
	Ancient Axe	B	—	46-74	125	—	50	短い	4/4/3/4/3

Bow（弓）

Bow

	名称	Lvl	両手	STR	DEX	速度
ノーマル	Short Bow	C	1-4		15	2/2/3/2/2
	Hunter's Bow	C	2-6		28	1/1/2/2/2
	Long Bow	C	3-10	22	19	2/2/3/2/2
	Composite Bow	C	4-8	25	35	1/1/2/2/2
	Short Battle Bow	C	5-11	30	40	2/2/3/2/2
	Long Battle Bow	C	3-18	40	50	2/2/3/3/3
	Short War Bow	C	6-14	35	55	2/2/3/2/2
	Long War Bow	B	3-23	50	65	2/2/3/3/3
上位版	Edge Bow	C	6-19	25	43	2/2/3/2/2
	Razor Bow	C	8-22	25	62	1/1/2/2/2
	Cedar Bow	B	10-29	53	49	2/2/3/2/2
	Double Bow	B	11-26	58	73	1/1/2/2/2
	Short Siege Bow	B	13-30	65	80	2/2/3/2/2
	Large Siege Bow	B	10-42	80	95	2/2/3/3/3
	Rune Bow	B	14-35	73	103	2/2/3/2/2
	Gothic Bow	B	10-50	95	118	2/2/3/3/3

注：BowはArrowを消費する。Bow自体に耐久度はない

Crossbow（クロスボウ）

Crossbow

	名称	Lvl	両手	STR	DEX	速度
ノーマル	Light Crossbow	C	6-9	21	27	3/3/3/3/3
	Crossbow	C	9-14	40	33	4/4/3/4/3
	Heavy Crossbow	C	12-20	60	40	5/4/4/4/4
	Repeating Crossbow	B	6-12	40	50	2/2/1/2/1
上位版	Arbalest	C	14-27	52	61	3/3/3/3/3
	Siege Crossbow	B	19-35	80	70	4/4/3/4/3
	Ballista	B	24-45	110	80	5/4/4/4/4
	Chu-Ko-Nu	B	14-32	80	95	2/2/1/2/1

注：CrossbowはBoltを消費する。Crossbow自体に耐久度はない

武器に関する表の見方

通常のベースアイテム＝□色
上位のベースアイテム＝□色
Lvl＝アイテムレベル（入手難易度を示す。3段階に分類されており、入手しにくいものをA、入手しやすいものをCとした）
片手＝片手時のダメージ
両手＝両手時のダメージ
投げ＝投射時のダメージ
STR＝装備するために必要なStrength値
DEX＝装備するために必要なDexterity値
DUR＝Durability値（耐久度の最大値）
速度＝クラス別で5段階（1＝Very Fast、2＝Fast、3=Normal、4=Slow、5=Very Slow）に分けられる。これをAmazon、Barbarian、Necromancer、Paladin、Sorceressの順で数値を列記した

注：本文中で記述されているアイテムレベルとは、前作において、そのようなレベルシステムが採用されていたことから、本作においても同様のシステムが存在するという前提で使われているものである（PREFIX、SUFFIXのアイテムレベルについても同様）。

Dagger（短剣）

Dagger

	名称	Lvl	片手	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Dagger	C	1-4			16	短い	1/1/1/2/1
	Dirk	C	3-7		25	20	短い	2/2/2/3/2
	Kris	C	2-9	—	45	24	短い	1/1/1/2/1
	Blade	C	4-12	35	51	24	短い	1/2/2/2/2
上位版	Poignard	C	6-18	25		16	短い	1/1/1/2/1
	Rondel	B	10-22	25	58	20	短い	2/2/2/3/2
	Cinquedeas	B	8-26	25	88	24	短い	1/1/1/2/1
	Stilleto	B	11-30	73	97	24	短い	1/2/2/2/2

Javelin（投げ槍）

Javelin

	名称	Lvl	片手	投げ	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Javelin	C	1-5	6-14				普通	1/2/2/2/2
	Pilum	C	4-9	7-20	—	45		普通	2/2/2/3/2
	Short Spear	C	2-13	14-25	40	40		普通	1/2/2/2/2
	Glaive	C	5-17	2-10	52	35	—	普通	3/4/4/4/4
	Throwing Spear	C	5-15	8-28		65		普通	1/2/2/2/2
上位版	War Javelin	C	6-19	14-32	25	25	—	普通	1/2/2/2/2
	Great Pilum	B	11-26	16-42	25	88		普通	2/2/2/3/2
	Simbilan	B	8-32	27-50	80	80	—	普通	1/2/2/2/2
	Spiculum	B	13-38	8-26	98	73	—	普通	3/4/4/4/4
	Harpoon	B	13-35	18-54	25	118	—	普通	1/2/2/2/2

注：速度は直接攻撃時の速さを示す

Throwing（投射武器）

Throwing

	名称	Lvl	片手	投げ	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Throwing Knife	C	2-3	4-9		21		短い	2/2/2/3/2
	Throwing Axe	C	4-7	8-12		40		短い	3/3/3/2/3
	Balanced Knife	C	1-8	6-11		51		短い	1/1/1/2/1
	Balanced Axe	C	5-10	12-15		57	—	短い	2/2/2/1/2
上位版	Battle Dart	C	8-16	11-24	25	52		短い	2/2/2/3/2
	Francisca	C	11-22	18-29	25	80	—	短い	3/3/3/2/3
	War Dart	B	6-24	14-27	25	97	—	短い	1/1/1/2/1
	Hurlbat	B	13-27	24-34	25	106	—	短い	2/2/2/1/2

速度は直接攻撃時の速さを示す

Mace（棍棒）

Mace

	名称	Lvl	片手	両手	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Club	C	1-6	—	—	—	24	短い	2/2/2/1/2
	Spiked Club	C	5-6	—	—	—	36	短い	2/2/2/2/3
	Mace	C	3-10	—	27	—	60	短い	2/2/2/2/3
	Morning Star	C	5-12	—	36	—	72	短い	3/3/3/2/3
	Flail	C	1-15	—	41	35	30	短い	2/2/2/1/2
	War Hammer	C	11-20	—	53	—	55	短い	4/4/4/3/4
	Maul	C	—	30-40	69	—	60	短い	4/4/3/4/3
	Great Maul	B	—	35-55	99	—	60	短い	5/5/4/4/3
上位版	Cudgel	C	6-21		25		24	短い	2/2/2/1/2
	Barbed Club	C	13-21	—	30	—	36	短い	2/2/2/2/3
	Flanged Mace	B	10-27		61		60	短い	2/2/2/2/3
	Jagged Star	B	13-30	—	74		72	短い	3/3/3/2/3
	Knout	B	6-35	—	82	73	30	短い	2/2/2/1/2
	Battle Hammer	B	22-43	—	100	—	55	短い	4/4/4/3/4
	War Club	B	—	53-77	124		60	短い	4/4/3/4/3
	Martel de Fer	B	—	61-101	169	—	60	短い	5/5/4/4/3

注：アンデッドモンスターに対し＋50%のダメージボーナスが付く

Scepter（セプター）

Scepter

	名称	Lvl	片手	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Scepter	C	5-8	25		50	短い	2/2/2/2/2
	Grand Scepter	C	6-11	37		60	短い	3/3/3/2/3
	War Scepter	C	7-14	55		70	短い	2/2/2/1/2
上位版	Rune Scepter	C	13-24	58	—	50	短い	2/2/2/2/2
	Holy Water Sprinkler	B	14-29	76		60	短い	3/3/3/2/3
	Divine Scepter	B	16-34	103		70	短い	2/2/2/1/2

注1：アンデッドモンスターに対し＋50%のダメージボーナスが付く　注2：Paladinのスキルアップ効果が付随することもある

注3：ScepterはMace系に属する

Pole Arm（柄の長い武器）

Pole Arm

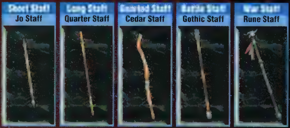
	名称	Lvl	両手	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Bardiche	C	1-27	40		50	普通	4/4/3/4/3
	Voulge	C	6-20	50		50	普通	4/3/3/3/2
	Scythe	C	8-20	41	41	65	短い	3/3/2/2/2
	Poleaxe	C	18-30	62		65	長い	4/4/3/4/3
	Halberd	C	12-40	75	47	55	長い	4/3/3/3/2
	War Scythe	B	15-32	80	80	55	長い	3/3/2/2/2
上位版	Lochaber Axe	C	6-56	80	—	50	普通	4/4/3/4/3
	Bill	B	14-45	95	—	50	普通	4/3/3/3/2
	Battle Scythe	B	18-45	82	82	65	短い	3/3/2/2/2
	Partizan	B	34-61	113	—	65	長い	4/4/3/4/3
	Bec-de-Corbin	B	24-77	133	91	55	長い	4/3/3/3/2
	Grim Scythe	B	29-64	140	140	55	長い	3/3/2/2/2

Spear（槍）

Spear

	名称	Lvl	両手	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Spear	C	3-15	—	—	30	長い	2/3/3/3/3
	Trident	C	9-15	38		35	長い	3/3/4/4/4
	Brandistock	C	7-17	40	50	28	長い	2/2/3/2/2
	Spetum	C	15-21	54		28	長い	3/3/4/4/4
	Pike	C	14-63	60	45	25	長い	4/5/5/5/5
上位版	War Spear	C	10-37	25	25	30	長い	2/3/3/3/3
	Fuscina	B	19-37	77	25	35	長い	3/3/4/4/4
	War Fork	B	16-40	80	95	28	長い	2/2/3/2/2
	Yari	B	29-46	101		28	長い	3/3/4/4/4
	Lance			—				

Staff（杖）



Staff

	名称	Lvl	両手	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Short Staff	C	1-5	—		20	短い	3/3/2/2/2
	Long Staff	C	2-8		—	30	短い	4/3/3/3/2
	Gnarled Staff	C	4-12			35	短い	4/4/3/4/3
	Battle Staff	C	6-13	—	—	40	短い	4/3/3/3/2
	War Staff	C	12-28	—	—	50	短い	5/5/4/4/3
上位版	Jo Staff	C	6-21	25	—	20	短い	3/3/2/2/2
	Quarter Staff	B	8-26	25		30	短い	4/3/3/3/2
	Cedar Staff	B	11-32	25		35	短い	4/4/3/4/3
	Gothic Staff	B	14-34	25	·	40	短い	4/3/3/3/2
	Rune Staff	B	24-58	25		50	短い	5/5/4/4/3

注：Sorceressのスキルアップ効果が付随することもある

Sword（剣）

Sword

	名称	Lvl	片手	両手	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Short Sword	C	2-7				24	短い	2/2/2/2/3
	Scimitar	C	2-6		—	21	22	短い	1/1/1/1/2
	Sabre	C	3-8	—	25	25	32	短い	2/2/2/1/2
	Falchion	C	7-15		33		32	短い	4/4/4/3/4
	Crystal Sword	C	5-15	—	43	·	10	短い	2/2/2/2/3
	Broad Sword	C	7-14		48	—	32	短い	2/2/2/2/3
	Long Sword	C	3-19		55	39	44	短い	2/2/2/1/2
	War Sword	C	8-20		71	45	44	短い	2/2/2/2/3
	Two-Handed Sword	C	(2-9)	8-17	35	27	44	普通	2/2/2/2/3
	Claymore	C	(5-12)	13-30	47	—	50	普通	3/3/3/2/3
	Giant Sword	C	(3-16)	9-28	56	34	50	普通	2/2/2/2/3
	Bastard Sword	C	(6-18)	20-28	62		40	短い	3/3/3/2/3
	Flamberge	C	(9-15)	13-26	70	49	50	普通	2/2/2/1/2
	Great Sword	B	(12-18)	25-42	100	60	50	普通	3/3/2/2/3
上位版	Gladius	C	8-22		25	—	24	短い	2/2/2/2/3
	Cutlass	C	8-21	—	25	52	22	短い	1/1/1/1/2
	Shamshir	B	10-24	—	58	58	32	短い	2/2/2/1/2
	Tulwar	B	16-35	—	70		32	短い	4/4/4/3/4
	Dimensional Blade	B	13-35		85	—	5	短い	2/2/2/2/3
	Battle Sword	B	16-34		92	—	32	短い	2/2/2/2/3
	Rune Sword	B	10-42		103	79	44	短い	2/2/2/1/2
	Ancient Sword	B	18-43		127	88	44	短い	2/2/2/2/3
	Espadon	B	(8-26)	18-40	73	61	44	普通	2/2/2/2/3
	Dacian Falx	B	(13-30)	26-61	91	20	50	普通	3/3/3/2/3
	Tusk Sword	B	(10-37)	19-58	104	71	50	普通	2/2/2/2/3
	Gothic Sword	B	(14-40)	37-58	113	20	40	短い	3/3/3/2/3
	Zweihander	B	(19-35)	26-54	125	94	50	普通	2/2/2/1/2
	Executioner Sword	B	(24-40)	45-80	170	110	50	普通	3/3/2/2/3

注：かっこで示された片手時のダメージは、Barbarianのみを対象とする

Wand（ワンド）

Wand

	名称	Lvl	片手	STR	DEX	DUR	射程	速度
ノーマル	Wand	C	2-4	—	—	15	短い	2/2/2/2/3
	Yew Wand	C	2-8	—	—	15	短い	3/3/3/2/2
	Bone Wand	C	3-7	—	—	15	短い	1/1/1/1/2
	Grim Wand	C	5-11	—	—	15	短い	2/2/2/2/3
上位版	Burnt Wand	C	8-18	25	—	15	短い	2/2/2/2/3
	Petrified Wand	B	8-24	25	—	15	短い	3/3/3/2/2
	Tomb Wand	—	—	—	·			
	Grave Wand	B	13-29	25		15	短い	2/2/2/2/3

注1：アンデッドモンスターに対し+50%のダメージボーナスが付く。注2：Necromancerのスキルアップ効果が付随することもある
注3：WandはMace系に属する

注：Blizzard Entertainment社の公式ホームページにベースアイテムに関する情報が掲載されているが、原稿執筆時の段階ではLanceを始め一部の上位ベースアイテムに関して出現が確認できないものがある

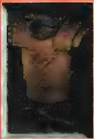
ARMOR 防具

Armor (鎧)

Quilted Armor / Ghost Armor

Leather Armor / Serpentskin Armor

Hard Leather Armor / Demonhide Armor



Studded Leather Armor / Trellised Armor

Ring Mail / Linked Mail

Scale Mail / Tigulated Mail

Chain Mail / Mesh Armor

Breast Plate / Cuirass

Splint Mail / Russet Armor

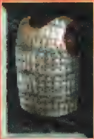
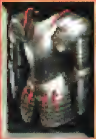


Plate Mail / Templar Coat

Field Plate / Sharktooth Armor



Gothic Plate / Embossed Plate

Light Plate / Mage Plate

Full Plate Mail / Chaos Armor

Ancient Armor / Ornate Armor

Armor

	名称	Lvl	DEF	STR	DUR	重量
ノーマル	Quilted Armor	C	8-11	12	20	
	Leather Armor	C	14-17	15	24	
	Hard Leather Armor	C	21-24	20	28	
	Studded Leather Armor	C	32-35	27	32	
	Ring Mail	C	45-48	36	26	小
	Scale Mail	C	57-60	44	36	大
	Chain Mail	C	72-75	48	45	小
	Breast Plate	C	65-68	30	50	
	Splint Mail	C	90-95	51	30	小
	Plate Mail	C	108-116	65	60	大
	Field Plate	C	101-105	55	48	小
	Gothic Plate	B	128-135	70	55	小
	Light Plate	B	90-107	41	60	—
	Full Plate Mail	B	150-161	80	70	大
	Ancient Armor	B	218-233	100	60	小
上位版	Ghost Armor	C	102-117	38	20	
	Serpentskin Armor	C	111-126	43	24	—
	Demonhide Armor	C	122-136	50	28	
	Trellised Armor	B	138-153	61	32	
	Linked Mail	B	158-172	74	26	小
	Tigulated Mail	B	176-190	86	36	大
	Mesh Armor	B	198-213	92	45	小
	Cuirass	B	188-202	65	50	
	Russet Armor	B	225-243	97	30	小
	Templar Coat	B	252-274	118	60	大
	Sharktooth Armor	B	242-258	103	48	小
	Embossed Plate	B	282-303	125	55	小
	Mage Plate	B	225-261	55	60	
	Chaos Armor	B	315-342	140	70	大
	Ornate Armor	B	417-450	170	60	小

Belt (ベルト)

Sash / Demonhide Sash

Light Belt / Sharkskin Belt

Belt / Mesh Belt

Heavy Belt / Battle Belt

Plated Belt / War Belt

Belt

	名称	Lvl	DEF	STR	DUR	収納
ノーマル	Sash	C	2-2		12	4×2
	Light Belt	C	3-3		14	4×2
	Belt	C	5-5	25	16	4×3
	Heavy Belt	C	6-6	45	18	4×3
	Plated Belt	C	8-11	60	24	4×4
上位版	Demonhide Sash	C	29-34	20	12	4×4
	Sharkskin Belt	C	31-36	20	14	4×4
	Mesh Belt	B	35-40	58	16	4×4
	Battle Belt	B	37-42	88	18	4×4
	War Belt	B	41-52	110	24	4×4

Boots (ブーツ)

Boots / Demonhide Boots

Heavy Boots / Sharkskin Boots

Chain Boots / Mesh Boots

Light Plated Boots / Battle Boots

Greaves / War Boots

Boots

	名称	Lvl	DEF	STR	DUR
ノーマル	Boots	C	2-3		12
	Heavy Boots	C	5-6	18	14
	Chain Boots	C	8-9	30	16
	Light Plated Boots	C	9-11	50	18
	Greaves	C	12-15	70	24
上位版	Demonhide Boots	C	28-35	20	12
	Sharkskin Boots	C	33-39	47	14
	Mesh Boots	B	37-44	65	16
	Battle Boots	B	39-47	95	18
	War Boots	B	43-53	125	24

防具に関する表の見方

通常のベースアイテム＝□色　上位のベースアイテム＝□色
Lvl＝アイテムレベル
DEF＝Defense値（最小値 - 最大値）
STR＝装備するために必要なStrength値
DUR＝Durability値（耐久度の最大値）

Gloves（籠手）

Leather Gloves
Demonhide Gloves

Heavy Gloves
Sharkskin Gloves

Chain Gloves
Heavy Bracers

Light Gauntlets
Battle Gauntlets

Gauntlets
War Gauntlets

Gloves

	名称	Lvl	DEF	STR	DUR
ノーマル	Leather Gloves	C	2-3		12
	Heavy Gloves	C	5-6		14
	Chain Gloves	C	8-9	25	16
	Light Gauntlets	C	9-11	45	18
	Gauntlets	C	12-15	60	24
上位版	Demonhide Gloves	C	28-35	20	12
	Sharkskin Gloves	C	33-39	20	14
	Heavy Bracers	B	37-44	58	16
	Battle Gauntlets	B	39-47	88	18
	War Gauntlets	B	43-53	110	24

Helm（兜）

Cap
War Hat

Skull Cap
Sallet

Helm
Casque

Full Helm
Basinet

Mask
Death Mask

Bone Helm
Grim Helm

Great Helm
Winged Helm

Crown
Grand Crown

Helm

	名称	Lvl	DEF	STR	DUR
ノーマル	Cap	C	3-5		12
	Skull Cap	C	8-11	15	18
	Helm	C	15-18	26	24
	Full Helm	C	23-26	41	30
	Mask	C	9-27	23	20
	Bone Helm	C	33-36	25	40
	Great Helm	C	30-35	63	40
	Crown	C	25-45	55	50
上位版	War Hat	C	45-53	20	12
	Sallet	C	52-62	43	18
	Casque	B	63-72	59	24
	Basinet	B	75-84	82	30
	Death Mask	B	54-86	55	20
	Grim Helm	—			
	Winged Helm	B	85-98	115	40
	Grand Crown	B	78-113	103	50

Shield（盾）

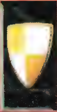
Buckler
Defender

Small Shield
Round Shield

Large Shield
Scutum

Spiked Shield
Barbed Shield

Kite Shield
Dragon Shield



Bone Shield
Grim Shield

Tower Shield
Pavise

Shield

	名称	Lvl	DEF	STR	DUR	ブロック率	負荷	ダメージ
ノーマル	Buckler	C	4-6	12	12	25%		1-3
	Small Shield	C	8-10	22	16	30%		2-3
	Large Shield	C	12-14	34	24	37%	小	2-4
	Spiked Shield	C	15-25	30	40	35%	—	5-9
	Kite Shield	C	16-18	47	30	33%	—	2-5
	Bone Shield	C	10-30	25	40	45%	—	3-6
	Tower Shield	C	22-25	75	60	49%	大	1-5
	Gothic Shield	C	30-35	60	40	41%	小	2-6
上位版	Defender	C	41-49	38	12	25%	—	1-3
	Round Shield	C	47-55	53	16	30%		2-3
	Scutum	B	53-61	71	24	37%	小	2-4
	Barbed Shield	B	58-78	65	40	35%	—	10-20
	Dragon Shield	B	59-67	91	30	33%	—	2-5
	Grim Shield	B	50-150	58	40	25%		5-10
	Pavise	B	68-78	133	60	49%	大	1-5
	Ancient Shield	B	80-93	110	40	41%	小	2-6

注1：ブロック率は、クラスによって修正が入る。Paladinは+5%、NecromancerとSorceressは−5%
注2：負荷の項目は、移動速度に対するペナルティーを示す
注3：ダメージの項目は、Smite（Paladinのスキル）使用時のダメージ量を示す

Gothic Shield
Ancient Shield

アイテム選択のポイント

移動負荷に着目せよ

Armor（鎧）を選択する際は、Defense値が肝心だが、移動負荷という要素も大切である。移動負荷が大きいと、スタミナの消耗が激しく、移動速度が低下する。盾にも同様の負荷があり、Full Plate MailとTower Shieldなどを同時に装備すると、一目で分かるほど移動が遅くなる。そのため、同程度のDefense値のArmorがある場合は、負荷の低い物を選んだ方が良い。

ゲーム終盤になると、Embossed Plate、Mage Plate、Chaos Armor、Ornate Armorなどが選択肢に入るが、クラスによっては、装備条件の低いEmbossed Plateあたりで妥協するのも一つの手だ。

盾はブロック率を基準に選ぼう

盾を使うと、直接攻撃や弓矢などの間接攻撃を防ぐことができる。Defense値による回避とは別種の判定が行われるため、DIABLO IIでは盾の使用が非常に有用である。特にゲーム難易度がHellにもなると、ライフの少ないキャラクターは1、2回の攻撃を受けただけで死んでしまう。そのため、Defense値を高めるだけでなく、ブロック率の良い盾に注目してもらいたい（総合的なDefense値が低くても、ブロック率さえ高ければ良いということでは決してない）。

ブロック率は盾の種類によって決定されており、これにクラスによる修正が加わる。マジックアイテムの効果を含めると、ブロック率の最大値は通常69%となる。なお、真偽のほどは定かではないが、ブロック率の上限は75%と言われている。

アイテムの性能を高める

PREFIX／SUFFIXデータ

PREFIX（接頭辞）とSUFFIX（接尾辞）は、マジックアイテムやレアアイテムの性能を左右する重要な要素である。主要な効果と実用性については本誌9月号で詳しく解説しているので、今回は一覧を掲載する。

PREFIX／SUFFIXに関する三つの注意点

PREFIXとSUFFIXの効果を見る際には、まず修正値に幅があるということに注意してもらいたい。例えば、防御力を上げるHolyというPREFIXであれば、＋81～100％のいずれかの値がランダムに付加される。そのため、同じPREFIXやSUFFIXであっても、修正値が最も高いものが優れているということになる。

第二の注意点としては、PREFIXとSUFFIXは付加される部位が特定されているということが挙げられる。一例を示すと、AmazonのスキルレベルをL上昇させるFletcher'sというPREFIXは、弓かアミュレットのみに付加される（Fletcher'sが付加された槍は存在しない）。

第三に、PREFIXやSUFFIXにはレベルが設定されており、同名のものであっても付加される部位や効果が違うケースが若干あるという点にも気を付けたい。例えば、全抵抗力を上げるPrismaticというPREFIXは、アミュレットに付加された場合は＋15～25％の幅を持ち、リングに付加された場合は一律＋15％となる。

表の見方

PREFIX／SUFFIX一覧は、ダメージを高めるタイプやマナを増やすタイプなど、効果が系統化できるものに関しては整理してまとめた。なお、SUFFIX一覧はp066、067に掲載している。PREFIX／SUFFIXの付加が可能なアイテムの種類（部位）については、以下の省略記号を参照してもらいたい。

鎧＝Armor（鎧）、Helm（兜）
盾＝Shield（盾）
武＝Axe（斧）、Dagger（短剣）、Mace（棍棒）、Pole Arm（柄の長い武器）、Spear（槍）、Sword（剣）
セ＝Scepter（セプター）
ワ＝Wand（ワンド）
杖＝Staff（杖）
弓＝Bow（弓）、Crossbow（クロスボウ）
足＝Boots（ブーツ）
手＝Gloves（グローブ）
腰＝Belt（ベルト）
指＝Ring（リング）
首＝Amulet（アミュレット）
Lvl＝アイテムレベル（入手難易度を示す。3段階に分類されており、入手しにくいものをA、入手しやすいものをCとした）

PREFIX一覧

防御力

PREFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
Sturdy	Defense+20～30%	鎧	盾						足	手	腰			C
Strong	Defense+31～40%	鎧	盾						足	手	腰			C
Glorious	Defense+41～50%	鎧	盾						足	手	腰			C
Blessed	Defense+51～65%	鎧	盾						足	手	腰			C
Saintly	Defense+66～80%	鎧	盾						足	手	腰			B
Holy	Defense+81～100%	鎧	盾						足	手	腰			B

敵からのダメージ軽減

PREFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
Devious	魔法によるダメージを1軽減		盾											C
Fortified	魔法によるダメージを2軽減		盾											C

ダメージ

PREFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
Jagged	ダメージ+10～20%			武	セ	ワ	杖	弓						C
Deadly	ダメージ+21～30%			武	セ	ワ	杖	弓						C
Vicious	ダメージ+31～40%			武	セ	ワ	杖	弓						C
Brutal	ダメージ+41～50%			武	セ	ワ	杖	弓						C
Massive	ダメージ+51～65%			武	セ	ワ	杖	弓						C
Savage	ダメージ+66～80%			武	セ			弓						C
Merciless	ダメージ+81～100%			武	セ			弓						B

命中精度

PREFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
Bronze	Attack Rate+10～20			武	セ	ワ	杖	弓		手		指	首	C
Iron	Attack Rate+21～40			武	セ	ワ	杖	弓				指		C
Steel	Attack Rate+41～60			武	セ	ワ	杖	弓				指		C
Silver	Attack Rate+61～80			武	セ	ワ	杖	弓				指		C
Gold	Attack Rate+81～100			武	セ	ワ	杖	弓						C
Platinum	Attack Rate+101～120			武	セ	ワ	杖	弓				指		C
Meteoric	Attack Rate+121～150			武	セ			弓				指		C

ダメージと命中精度

PREFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
Sharp	Attack Rate+10～20　ダメージ+10～20%			武	セ	ワ	杖	弓						C
Fine	Attack Rate+21～40　ダメージ+21～30%			武	セ	ワ	杖	弓						C
Warrior's	Attack Rate+41～60　ダメージ+31～40%			武	セ	ワ	杖	弓						C
Soldier's	Attack Rate+61～80　ダメージ+41～50%			武	セ	ワ	杖	弓						C
Knight's	Attack Rate+81～100　ダメージ+51～65%			武	セ	ワ	杖	弓						C
Lord's	Attack Rate+101～120　ダメージ+66～80%			武	セ			弓						C
King's	Attack Rate+121～150　ダメージ+81～100%			武	セ			弓						B

視界

PREFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
Glimmering	視界範囲+1	鎧	盾			ワ	杖		足	手	腰	指	首	C
Glowing	視界範囲+2	鎧	盾			ワ	杖		足	手	腰	指	首	C

マナ

PREFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
Lizard's	マナ+1~5	鎧	盾		セ	ワ	杖				腰	指	首	C
Snake's	マナ+5~10		盾		セ	ワ	杖				腰	指	首	C
Serpent's	マナ+11~20		盾		セ	ワ	杖				腰	指	首	C
Serpent's	マナ+11~20	鎧		武					足	手				B
Drake's	マナ+21~30				セ	ワ	杖				腰	指	首	C
Dragon's	マナ+31~40				セ	ワ	杖					指	首	C
Dragon's	マナ+31~40	鎧							足	手				B
Wyrm's	マナ+41~60				セ	ワ	杖					指	首	C

耐抗力

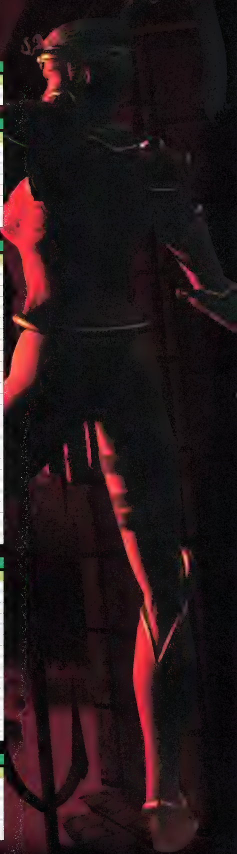
PREFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
Prismatic	全抵抗力+15~25%												首	C
Prismatic	全抵抗力+15%											指		A
Azure	耐冷+5~10%	鎧	盾		セ	ワ	杖	弓	足	手	腰	指	首	C
Lapis	耐冷+11~20%	鎧	盾		セ	ワ	杖		足	手	腰	指	首	C
Lapis	耐冷+11~20%			武				弓		手				B
Cobalt	耐冷+21~30%	鎧	盾		セ	ワ	杖		足		腰	指	首	C
Cobalt	耐冷+21~30%			武				弓		手				B
Sapphire	耐冷+31~50%					ワ	杖	弓	足			指	首	C
Crimson	耐炎+5~10%	鎧	盾		セ	ワ	杖	弓	足	手	腰	指	首	C
Burgundy	耐炎+11~20%	鎧	盾		セ	ワ	杖		足	手	腰	指	首	C
Burgundy	耐炎+11~20%			武				弓						B
Garnet	耐炎+21~30%	鎧	盾		セ	ワ	杖		足		腰	指	首	C
Garnet	耐炎+21~30%			武				弓		手				B
Ruby	耐炎+31~50%					ワ	杖		足			指	首	C
Ocher	耐雷+5~10%	鎧	盾		セ	ワ	杖	弓	足	手	腰	指	首	C
Tangerine	耐雷+11~20%	鎧	盾		セ	ワ	杖		足	手	腰	指	首	C
Tangerine	耐雷+11~20%			武				弓						B
Coral	耐雷+21~30%	鎧	盾		セ	ワ	杖		足		腰	指	首	C
Coral	耐雷+21~30%			武				弓		手				B
Amber	耐雷+31~50%	鎧				ワ	杖		足		腰	指	首	C
Beryl	耐毒+5~10%	鎧	盾		セ		杖	弓	足	手	腰	指	首	C
Jade	耐毒+11~20%	鎧	盾		セ		杖		足	手	腰	指	首	C
Jade	耐毒+11~20%			武		ワ		弓				指		B
Viridian	耐毒+21~30%	鎧	盾		セ		杖					指	首	C
Viridian	耐毒+21~30%			武		ワ		弓	足	手	腰			B
Emerald	耐毒+31~50%				セ							指	首	C

スキル

PREFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
Fletcher's	Amazonスキル+1							弓					首	C
Archer's	Amazonスキル+2							弓						B
Archer's	Amazonスキル+2												首	A
Monk's	Paladinスキル+1				セ								首	C
Priest's	Paladinスキル+2				セ									B
Priest's	Paladinスキル+2												首	A
Summoner's	Necromancerスキル+1					ワ							首	C
Necromancer's	Necromancerスキル+2					ワ								B
Necromancer's	Necromancerスキル+2												首	A
Angel's	Sorceressスキル+1						杖						首	C
Arch—Angel's	Sorceressスキル+2						杖							B
Arch—Angel's	Sorceressスキル+2												首	A
Slayer's	Barbarianスキル+1			武									首	C
Berserker's	Barbarianスキル+2			武										B
Berserker's	Barbarianスキル+2												首	A

その他

PREFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
Triumphant	モンスターを倒すごとに1マナ回復			武	セ	ワ	杖					指		C
Vulpine	ダメージを受ける度にマナ回復(ダメージ量の10%)		盾										首	C
Tireless	スタミナ回復速度+50%								足					C
Rugged	スタミナ+5~10								足	手	腰	指	首	C
Howling	モンスターを逃走させる			武	セ	ワ	杖							C
Fortuitous	マジックアイテム発見率+10~15%											指	首	C



SUFFIX一覧

攻撃速度

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Readiness	攻撃速度増加（小）			武	セ	ワ	杖	弓		手				C
of Alacrity	攻撃速度増加（中）			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Swiftness	攻撃速度増加（中）			武	セ									C
of Quickness	攻撃速度増加（大）			武	セ									C

詠唱速度

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of the Apprentice	詠唱速度増加（小）				セ	ワ	杖					指	首	C
of the Magus	詠唱速度増加（大）				セ	ワ	杖							C

移動速度

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Pacing	移動速度増加（小）								足					C
of Haste	移動速度増加（中）								足					C
of Speed	移動速度増加（大）								足					C

敵からのダメージ軽減

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Health	直接攻撃によるダメージを1軽減	鎧	盾									指	首	C
of Protection	直接攻撃によるダメージを2軽減											指	首	C
of Absorption	直接攻撃によるダメージを3軽減												首	C
of Life	直接攻撃によるダメージを4軽減												首	B
of Warding	魔法によるダメージを1軽減	鎧	盾									指	首	C
of the Sentinel	魔法によるダメージを2軽減											指	首	C
of Guarding	魔法によるダメージを3軽減												首	C
of Negation	魔法によるダメージを4軽減												首	B

追加ダメージ

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Craftmanship	最大ダメージ+1～2			武	セ	ワ	杖	弓				指	首	C
of Quality	最大ダメージ+2			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Maiming	最大ダメージ+3～4			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Maiming	最大ダメージ+3～4		盾									指	首	B
of Slaying	最大ダメージ+5～7			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Gore	最大ダメージ+8～10			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Carnage	最大ダメージ+11～14			武	セ			弓						C
of Slaughter	最大ダメージ+15～20			武	セ			弓						C
of Worth	最小ダメージ+1			武				弓						C
of Measure	最小ダメージ+2			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Measure	最小ダメージ+2	鎧										指	首	B
of Excellence	最小ダメージ+3			武	セ	ワ	杖	弓				指	首	C
of Performance	最小ダメージ+4～5			武	セ	ワ	杖	弓						C

特殊追加ダメージ

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Frost	Coldダメージ追加 1～(1～4)／鈍化(Slow)			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Frost	Coldダメージ追加 1～(1～4)／鈍化(Slow)										腰		首	B
of the Glacier	Coldダメージ追加 4～(4～12)／鈍化(Slow)			武	セ	ワ	杖							C
of Flame	Fireダメージ追加 1～(2～6)			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Flame	Fireダメージ追加 1～(2～6)									手		指	首	B
of Fire	Fireダメージ追加 2～(6～11)			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Burning	Fireダメージ追加 10～(10～20)			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Shock	Lightningダメージ追加 1～8			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Shock	Lightningダメージ追加 1～8			武					足			指	首	B
of Lightning	Lightningダメージ追加 1～16			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Thunder	Lightningダメージ追加 1～32			武	セ	ワ	杖	弓						C
of Blight	Poisonダメージ追加 2～7／3秒			武		ワ	杖	弓						C
of Blight	Poisonダメージ追加 2～7／3秒											指	首	B
of Venom	Poisonダメージ追加 4～14／3秒			武		ワ	杖	弓						C
of Pestilence	Poisonダメージ追加 12～28／4秒			武		ワ	杖	弓						C

注：特殊追加ダメージには、もともと一定のダメージ幅がある。例えば“of Flame”の場合、最小値が1で最大値は2～6のいずれかとなる（1～2／1～3／1～4／1～5／1～6の5パターンがあるということだ）

Strength

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Strength	STR+1～3										腰	指	首	C
of Might	STR+4～6		盾	武	セ							指	首	C
of the Ox	STR+7～10			武	セ						腰	指	首	C
of the Ox	STR+7～10		盾						足	手				B
of the Giant	STR+11～15			武	セ						腰		首	C
of the Giant	STR+11～15		盾						足	手		指		A
of the Titan	STR+16～20								足		腰		首	C

Dexterity

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Dexterity	DEX+1～3				セ			弓	足	手		指	首	C
of Skill	DEX+4～6				セ			弓	足	手		指	首	C
of Skill	DEX+4～6	鎧	盾								腰			B
of Accuracy	DEX+7～10				セ			弓	足	手		指	首	C
of Precision	DEX+11～15				セ			弓					首	C
of Precision	DEX+11～15	鎧	盾						足	手	腰	指		B
of Perfection	DEX+16～20							弓		手			首	C

レアアイテムの秘密

周知のとおり、マジックアイテムはPREFIXとSUFFIXが最大で一つずつ付加されたアイテムを指す。一方のレアアイテムは、PREFIXやSUFFIXが最大で三つずつ（計六つ）付加されたアイテムだと解釈できる。レアアイテムの名称とその性能には関連性がないので分かりにくいが、マジックアイテムのPREFIXとSUFFIXを応用した仕組みで生成されているようだ。付加されるアイテムの部位はPREFIXとSUFFIXのルールに準じており、それぞれのレアアイテムも効果をじっくり見れば、PREFIXとSUFFIXの効果が組み合わさっていることが分かる。

なお、同じ名称や同じ系統のPREFIXやSUFFIXが重複してレアアイテムに付加される可能性は低いというのが、7月末時点での筆者の見解である。さらに詳しいことは判明した時点で報告する予定だ。

[illegible]ると、以下のようなPREFIXとSUFFIXの組み合わせで生成されていると推測できる。
（GlimmeringまたはOf Light）＋Prismatic＋Lapis＋Iron＋of Excellence
効果自体は合計で七つ表示されているが、PREFIX、SUFFIXとして換算すると、合計五つでしかない。

ライフ

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Life	ライフ+5	鎧	盾								腰		首	C
of the Jackal	ライフ+1～5	鎧	盾		セ	ワ	杖		足	手	腰	指	首	C
of the Fox	ライフ+5～10	鎧	盾		セ	ワ	杖		足	手	腰	指	首	C
of the Wolf	ライフ+11～20	鎧	盾		セ	ワ	杖		足	手	腰	指	首	C
of the Wolf	ライフ+11～20			武				弓						B
of the Tiger	ライフ+21～30	鎧	盾						足	手	腰	指	首	C
of the Mammoth	ライフ+31～40	鎧	盾									指	首	C
of the Mammoth	ライフ+31～40			武						手	腰			B
of the Colossus	ライフ+41～60	鎧	盾								腰		首	C

マナ

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Energy	マナ+1～5				セ	ワ	杖					指	首	C
of the Mind	マナ+6～10				セ	ワ	杖					指	首	C
of Brilliance	マナ+11～15				セ	ワ	杖					指	首	C
of Sorcery	マナ+16～20				セ	ワ	杖						首	C
of Wizardry	マナ+21～30				セ	ワ	杖					指	首	C

盾のブロック率

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Blocking	盾のブロック率+10%		盾											C
of Deflecting	盾のブロック率+20%		盾											C

体勢回復

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Balance	よろめき時間を減少（小）	鎧	盾						足		腰			C
of Stability	よろめき時間を減少（大）	鎧	盾						足		腰			C

ライフ回復

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Regeneration	ライフの自然回復+3				セ						腰	指	首	C
of Regeneration	ライフの自然回復+3		盾							手				B
of Regeneration	ライフの自然回復+3	鎧		武		ワ	杖	弓	足					A
of Regrowth	ライフの自然回復+5				セ								首	C
of Regrowth	ライフの自然回復+5										腰	指		B

抵抗力軽減

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Defiance	Poisonの持続時間を75%軽減	鎧	盾										首	C
of Amelioration	Poisonの持続時間を50%軽減	鎧	盾										首	C
of Remedy	Poisonの持続時間を25%軽減	鎧	盾						足	手	腰	指	首	C
of Thawing	Coldによる鈍化時間を半減		盾						足	手		指	首	C

ライフ吸収

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of the Leech	ライフ吸収4～7%			武	セ	ワ	杖	弓				指	首	C
of the Locust	ライフ吸収8～10%			武	セ	ワ	杖							C

マナ吸収

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of the Bat	マナ吸収4～8%			武	セ	ワ	杖	弓				指	首	C
of the Vampire	マナ吸収9～12%			武	セ	ワ	杖							C

視界

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Light	視界範囲+1	鎧	盾		セ	ワ	杖	弓	足	手	腰	指	首	C
of Radiance	視界範囲+3				セ	ワ	杖	弓				指	首	C
of the Sun	視界範囲+5				セ	ワ	杖	弓		手		指	首	C

装備条件軽減

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Simplicity	装備条件－40%	鎧	盾	武				弓						C
of Ease	装備条件－20%	鎧	盾	武				弓						C

その他

SUFFIX名	効果	付加アイテム												Lvl
of Piercing	対象のDefenseを無視する				セ	ワ	杖							C
of Bashing	モンスターのDefenseを25～40下げる			武	セ									C
of Puncturing	モンスターのDefenseを10～20下げる			武	セ									C
of Thorns	攻撃を受けるたびに1～3ダメージ与える	鎧	盾								腰			C
of Spikes	攻撃を受けるたびに2～6ダメージ与える	鎧	盾								腰			C
of Vileness	モンスターのライフ自然回復を妨げる			武		ワ	杖							C
of Greed	ゴールド増加+40～60%											指	首	C
of Wealth	ゴールド増加+80～120%								足	手	腰		首	C
of Chance	マジックアイテム発見率+10～19%											指	首	C
of Fortune	マジックアイテム発見率+20～35%								足	手			首	C
of the Bear	ノックバック（敵を後退させる）			武	セ	ワ	杖							C

注：of Chanceなどの効果にある“マジックアイテム”には、レア／セット／ユニークアイテムも含まれる

抵抗力に関する注意点

抵抗力（Resist）は、ゲームの難易度が上がるに従って、より高い値が必要となる。なぜなら、Nightmareでは全抵抗力－20%、Hellでは全抵抗力－50%のペナルティーが課されるからだ。Hellの場合は、抵抗力をアイテムやスキルなどで125%上げないと、最大にはならない。

全123種類を網羅した

ユニークアイテムデータ

DIABLO Ⅱには、合計123種類のユニークアイテムが存在する。マジックアイテムのようにランダムに生成されることはなく、効果が固定されており、独自の外観を持つものが多いというのが特徴である。ここからは、すべてのユニークアイテムを一挙に紹介しよう。

入手できる確率が非常に低いユニークアイテム

ユニークアイテムは、前作と違って極端なマイナス効果を伴ったくせのあるものが少なく、装備条件にキャラクターレベルの制限がないこともあって使いやすいと言える。また、全体的に見ると、武器のダメージや鎧のACといった基本性能では高品質のマジックアイテムやレアアイテムに一歩遅れを取るものの、それに付随する効果は素晴らしいものが多い。一度手に入れたらゲーム終盤まで世話になるほどのユニークアイテムもあるので、このリストを眺めながら、まだ見ぬ究極装備を思い描いてほしい。

しかし、普通に敵を倒していても、ユニークアイテムはなかなか手に入らない。例えば、レアアイテムは8人のマルチプレイの場合は1エリアで大体2個くらいは出るが、ユニークアイテムは一つのActを制覇して1個出れば皆で大喜びする(そしてその後奪い合う)ほどである。ギャンブルでユニークアイテムを得られることが意外とあるので、これを狙ってみるのも一つの手だ。

武器

Axe(斧)

注：画像の上にある名称は、上側がユニークアイテム名、下側が基となっているベースアイテム名を示す

ユニークアイテムにしか付かない効果がいくつかあるが、"敵の体力を半減"(Crushing Blow)はその中の一つだ。非力なキャラクターでも、攻撃が当たれば大ダメージが期待できる

Axe

名称	DMG	STR	DEX	DUR	Hand	効果
The Gnasher	3~6			140	1	AR+30、敵の傷口を開く確率50%、敵の体力を半減する確率20%
Deathspade	11~12	32	—	120	1	AR+15%、敵を倒すとマナが+2、敵が盲目になる
Bladebone	5~12	43	—	120	1	炎撃4~7、対アンデッド攻撃力+100%、対アンデッド命中率+40、攻撃速度増加(中)、防御+20
Skull Splitter	6~10	49	33	130	1	電撃1~12、AR+50、マナの回復速度+20%、敵が盲目になる
Rakescar	8~14	67		130	1	毒撃18~28/3秒、AR+50、耐毒+50%
Axe of Fechmar	10~21	35		150	2	敵凍結、耐冷+30%、視界範囲+2
Goreshovel	10~18	48		175	2	STR+25、敵の傷口を開く確率60%、攻撃速度増加(大)
The Chieftain	24~58	54		200	2	耐炎+10%、耐冷+10%、耐電+10%、耐毒+30%、攻撃速度増加(小)
Brainhew	22~26	63	39	250	2	マナ+25、視界範囲+4、マナ吸収10%
Humongous	34~53	84		250	2	STR+10、敵の体力を半減する確率33%

表の見方

表で使われている略称は以下のとおりである。

DMG=Damage(ダメージ)
DEF=Defense値
STR=装備するために必要なStrength値
DEX=装備するために必要なDexterity値
DUR=Durability値(耐久度)
Hand=1:片手用武器、2:両手用武器
AR=Attack Rate(攻撃の当たりやすさ)
炎撃=炎による追加ダメージ
冷撃=冷気による追加ダメージ
電撃=電撃による追加ダメージ
毒撃=毒による追加ダメージ
耐炎=炎への抵抗力
耐冷=冷気への抵抗力
耐電=電撃への抵抗力
耐毒=毒への抵抗力

注:表中の数値に効果が反映されている場合、"効果"欄での説明は省略している(例:"ダメージ最大値+10"の効果がある場合、表のDMG欄の数値に反映している)

Bow (弓)

Bow

名称	DMG	STR	DEX	DUR	Hand	効果
Pluckeye	4~10		15		2	AR+28、ライフ+10、視界範囲+2、マナ吸収3%
Witherstring	3~9		28		2	AR+50、攻撃速度増加(大)、火炎付加
Raven Claw	3~10	22	19	--	2	AR+50%、DEX+3、STR+3、爆風付加
Rogue's Bow	4~8	25	35		2	全耐力+10%、AR+60、対アンデッド攻撃+100%、ダメージが倍増する確率30%
Stormstrike	5~11	30	40		2	電撃1~10、AR+28、耐電+25%、STR+8、矢が貫通する
Wizendraw	3~18	40	50	—	2	AR+36、耐冷+26%、マナ+30、攻撃速度増加(中)、火炎付加
Hellclap	6~14	35	55	—	2	炎撃6-9、AR+20、耐炎+40%、DEX+12、攻撃速度増加(小)
Blastbark	6~36	50	65	—	2	STR+5、マナ吸収3%、Amazonスキル+1

Pierce(Amazonのスキル)は、Multiple Shotと併用した場合、1体の敵に対して同時に複数の矢を当てることが可能となる。矢が貫通する効果が付随する"Stormstrike"を装備すれば、必要レベルに達していなくてもPierceが使用できる

Crossbow (クロスボウ)

Crossbow

名称	DMG	STR	DEX	Hand	効果
Leadcrow	10~15	21	27	2	AR+40、耐毒+30%、DEX+10、ライフ+10、ダメージが倍増する確率25%
Ichorsting	9~14	40	33	2	毒撃7~9/3秒、AR+50、DEX+20、矢が貫通する
Hellcast	12~20	60	40	2	AR+70、耐炎Max+15%、耐炎+15%、攻撃速度増加(中)、爆風付加
Doomslinger	6~12	40	50	2	ライフ+15、Amazonスキル+1、攻撃速度増加(大)、矢が貫通する

Dagger (短剣)

"Gull"には、敵を倒したときのマジックアイテム発見率が50%増える効果がある。この系統のアイテムで身を固めて全体魔法で敵を一掃したときは、1人では持ちきれないほどのアイテムが出る。しかし、マルチプレイ時に1人で全部の敵を倒してしまうと、ひんしゅくを買うのでほどほどに

Dagger

名称	DMG	STR	DEX	DUR	Hand	効果
Gull	2~19			80	1	マシックアイテム発見率+50%、マナ−5
The Diggler	6~12		25	100	1	耐冷+25%、耐炎+25%、DEX+10、攻撃速度増加(大)
The Jade Tan Do	2~9		45	120	1	AR+75、毒撃7~14/3秒、凍結しない
Spectral Shard	4~12	35	51	120	1	AR+55、詠唱速度増加(大)、マナ+50、全耐力+10%

Mace（棍棒）

Mace

名称	DMG	STR	DEX	DUR	Hand	効果
Felloak	1~6			120	1	炎撃6~8、耐電+60%、耐炎+20%、ノックバック
Stoutnail	12~14	—	—	180	1	攻撃を受けるたびに1~10ダメージ反撃（個体差あり）、ライフ+15、魔法で受けるダメージ-2
Crushflange	3~10	27	—	255	1	STR+15、視界範囲+2、耐炎+50%、ノックバック
Bloodrise	12~26	36	—	255	1	AR+50%、視界範囲+2、攻撃速度増加（小）
The General's Tan Do Li Ga	2~35	41	35	150	1	敵鈍化+50、防御+25、マナ吸収5%
Ironstone	19~33	53	—	255	1	電撃1~10、AR+80、DEX-5
Bonesnap	35~45	69	—	255	2	耐炎+30%、耐冷+30%、敵の体力を半減する確率40%
Steeldriver	35~55	50	—	255	2	攻撃速度増加（大）、スタミナ回復速度+25%

注：アンデッドモンスターに対し+50%のダメージボーナスが付く

Scepter（セプター）

Scepter

名称	DMG	STR	DEX	DUR	Hand	効果
Knell Striker	5~8	25		250	1	AR+35、耐炎+20%、耐毒+20%、マナ+15、敵の体力を半減する確率25%
Rusthandle	9~18	37		255	1	Paradinスキル+1、魔法で受けるダメージ-1、ライフ吸収8%
Stormeye	7~14	55		255	1	冷撃3~5、電撃1~6、ライフ回復+10

注：アンデッドモンスターに対し+50%のダメージボーナスが付く

アイテム全体を見渡しても、Ume's Lamentにある"Necromancer用スキル+2"という効果は非常に稀少な上、詠唱速度も速くなるので、かなり高額なレアアイテムでも、これを超えるものは少ないだろう

Wand（ワンド）

Wand

名称	DMG	STR	DEX	DUR	Hand	効果
Torch of Iro	2~4			75	1	炎撃5~9、Necromancerスキル+1、ライフ吸収6%
Maelstrom	2~8			75	1	電撃1~9、耐電+40%、凍結時間半減、詠唱速度増加（中）、マナ+13
Gravenspine	3~7			75	1	冷撃4~8、STR+10、DEX+10、マナ吸収5%
Ume s Lament	5~11			75	1	Necromancerスキル+2、マナ+40、詠唱速度増加（中）、敵を逃走させる

注：アンデッドモンスターに対し+50%のダメージボーナスが付く

Pole Arm（柄の長い武器）

名称	DMG	STR	DEX	DUR	Hand	効果
Dimoak's Hew	4~54	40		250	2	DEX＋15、防御－8、攻撃速度増加（中）
Steelgoad	6~20	50		250	2	AR＋30、全耐力＋5%、敵を逃走させる、ダメージが倍増する確率30%
Soul Harvest	8~20	41	41	255	2	毒撃15~23／5秒、AR＋45、全耐力＋20%、敵の傷口を開く確率30%
The Battlebranch	28~46	62		255	2	AR＋40、DEX＋10、ライフ吸収7%、攻撃速度増加（大）
Woestave	12~40	75	47	255	2	毒撃7~28／3秒、耐毒Max＋15%、耐毒＋15%、敵鈍化50%、視界範囲＋2
The Grim Reaper	15~32	80	80	255	2	マナ吸収5%、ライフ－20、敵の自然回復を止める、ダメージが倍増する確率50%

一定の確率で敵に与えるダメージが2倍になる効果（Deadly Strike）は、ユニークアイテム独特のもので、通常のマジックアイテムには付加されない。ただし、基となるダメージがあまり高くないのが惜しいところだ

Spear（槍）

最大ダメージ値を生かした一撃必殺を期待されていた両手用武器だが、実際には片手用武器とそれほどダメージに違いはない。これはユニークアイテムでも同様である。前作同様、両手用武器に未来はないのか？

名称	DMG	STR	DEX	DUR	Hand	効果
The Dragon Chang	13~15	–	–	150	2	AR＋35、視界範囲＋2、アンデッドモンスターに対するダメージ＋100%
Razortine	9~15	38		175	2	敵鈍化＋25%、敵防御半減、STR＋15、DEX＋8、攻撃速度増加（大）
Bloodthief	7~17	40	50	140	2	STR＋10、ライフ吸収8%、ライフ＋26、敵の傷口を開く確率35%
Lance of Yaggai	15~21	54		140	2	電撃1~40、全耐力＋15%、攻撃を受けるたびに8ダメージ反撃
The Tannr Gorerod	14~63	60	45	125	2	炎撃12~18、AR＋60、耐炎＋15%、耐炎Max＋15%、ライフ＋30、視界範囲＋3

Staff（杖）

前作でディアブロの手先となっていたラザルス。本作には登場せず、このユニークアイテムにその名を残すことになった。性能的にそれほど良いとは言えないが、ロールプレイにこだわって使ってみるのも悪くないだろう

名称	DMG	STR	DEX	DUR	Hand	効果
Bane Ash	1~5	—	—	100	2	炎撃4~6、耐炎＋50%、マナ＋30、攻撃速度増加（中）
Serpent Lord	2~8	—	—	150	2	毒撃2~37／3秒、耐毒＋50%、視界範囲－1、マナ＋10
Spire of Lazarus	4~12	—	—	175	2	炎撃7~12、全耐力＋30%、魔法で受けるダメージ－3、STR＋9、マナ＋20、攻撃速度増加（中）
The Salamander	6~13	—	—	200	2	炎撃1~10、AR＋50、耐炎＋20%、Fire系スキル＋2
The Iron Jang Bong	12~28			250	2	電撃1~25、AR＋50%、防御＋25、詠唱速度増加（中）Sorceressスキル＋1

Sword (剣)

ユニークアイテムのメリットとデメリット

レアアイテムやセットアイテムは、装備するために相応のキャラクターレベルを必要とするのに対し、ユニークアイテムはSTRとDEXの条件を満たすだけで使用することができる。DURも高いので、序盤で入手した場合はかなり役立つだろう。

しかし、前衛が装備する武器は、結局のところ基本となるダメージ値がいちばん重要である。ユニークアイテムの武器は全体的にダメージ値が高くないので、序盤は有効だが、後半になると前衛で使うのは辛いだろう。

ダメージ値がそれほど高くない要因として、ユニークアイテムにはNightmare以降に登場する上位ベースアイテムが基となったものが存在しないことが挙げられる。例えば、"King's"などのダメージ効果があるPREFIXは、ベースアイテムにプラス何%という形で計算される。基本ダメージが少なければ、それだけ効果も小さくなるのだ。

仮に、後半でも前衛でユニークアイテムの武器を使いたいのであれば、ユニークアイテムにしか付かない独特の特殊効果に注目してほしい。これらをうまく使いこなせば、基本ダメージの低さを補って活躍することができるだろう。

今まで筆者が見た中では最高級の片手用武器のレアアイテム。残念ながら、このアイテムと張り合うことができるユニークアイテムはない。前衛を務めるキャラクターの場合は、究極的な武器を追い求めると、最後はレアアイテムに行き着くだろう

後衛のキャラクターにぜひお勧めしたい"Culwen's Point"。すべてのスキルに対して+1の効果が加わり、そのほかにある数々の防御用効果がバランス良くまとまっている

Sword

名称	DMG	1Hand DMG	STR	DEX	DUR	Hand	効果
Rixot's Keen	7~8				120	1	AR+20%、視界範囲+2、防御+25、敵の体力を半減する確率25%
Blood Crescent	3~8			21	110	1	全耐力+15%、ライフ+15、視界範囲+4
Skewer of Krintiz	6~13		25	25	160	1	STR+10、DEX+10、マナ吸収3%、敵の防御力を無視
Gleamscythe	7~15		33	-	160	1	視界範囲+3、マナ+30、防御+20、攻撃速度増加(中)
Azurewrath	5~15		43		50	1	マジックアイテム発見率+10%、冷撃3~6、ダメージ倍増の確率30%
Griswold's Edge	7~14		48		160	1	炎撃(8~10)~(12~16)(個体差あり)、AR+40、攻撃速度増加(小)、ノックバック
Hellplague	3~19		55	39	220	1	毒撃28~56/6秒、マナ吸収5%、ライフ吸収5%
Culwen's Point	8~20		71	45	220	1	AR+60、全スキル+1、受毒時間−50%、体勢回復速度+2、盾のブロック速度増加
Shadowfang	8~17	2~9	35	27	220	1or2	冷撃5~10、マナ吸収5%、耐冷+20%、視界範囲−2
Soulflay	15~34	7~16	47		250	1or2	マナ吸収4~10%(個体差あり)、ライフ吸収4%、全耐力+5%
Kinemil's Awl	9~28	3~16	56	34	250	1or2	炎撃6~12、AR+45、マナ+20
Blacktongue	20~28	6~18	62		200	1or2	毒撃14~18/3秒、ライフ−10、耐毒+50%、敵の自然回復を止める
Ripsaw	13~41	9~30	70	49	250	1or2	マナ吸収6%、敵の傷口を開く確率50%
The Patriarch	25~42	12~18	100	60	250	1or2	受けるダメージ−3、魔法で受けるダメージ−3、Gold取得量+100%、敵が盲目になる

注：1 Hand DMGが示されている武器は、Barbarianのみ片手使用が可能

Armor（鎧）

Armor

名称	DEF	STR	DEX	DUR	効果
Greyform	8	12		100	耐冷+20%、耐炎+20%、DEX+10、魔法で受けるダメージ−3、ライフ吸収5%
Blinkbat's Form	40	15	—	120	炎撃3〜6、対空防御+16、移動速度増加（小）
The Centurion	53	20	—	140	AR+25、受けるダメージ−2、ライフ+15、マナ+15、スタミナ最大値+15、ライフ回復+3
Twitchthroe	49	27	—	160	STR+10、DEX+10、攻撃速度増加（小）、盾のブロック率アップ
Darkglow	45	36		130	AR+20、全耐力+10%、全耐力Max+5%、視界範囲+3、対打防御+25
Hawkmail	71	44		180	耐冷Max+15%、耐冷+15%、凍結しない
Sparking Mail	113	48		225	電撃1〜10、攻撃を受けるたびに1〜10電撃反撃（個体差あり）
Venom Ward	66	30	—	250	毒撃7〜9／3秒、耐毒+15%、耐毒Max+15%、視界範囲+2
Iceblink	92	51		150	敵凍結、耐冷+30%、視界範囲+4、魔法で受けるダメージ−1
Boneflesh	144	65		255	AR+35、ライフ吸収5%
Rockfleece	126	50	—	240	STR+5、耐毒+50%、ダメージ軽減3
Rattlecage	176	70		255	AR+45、敵の体力を半減する確率25%、攻撃すると敵が逃走
Goldskin	234	80		255	全耐力+30%、攻撃を受けるたびに1〜10ダメージ反撃（個体差あり）、視界範囲+2
Silks of the Victor	230	100		255	マナ吸収5%、視界範囲+2、全スキル+1
Heavenly Garb	216	41		255	全耐力+10%、マナ回復速度+25%

すべてのユニークアイテムの中で最も見つけるのが難しいと思われる"Silks of the Victor"。このベースとなっているAncient Armorは、ギャンブルで購入しようとすると80万gpもかかり、そしてたいてい外れる。もし入手できたら、ぜひ友達に自慢しよう

Amulet（アミュレット）

Amulet

名称	効果
Nokozan Relic	炎撃3〜6、耐炎+10%、耐炎Max+10%、視界範囲+3
The Eye of Etlich	冷撃（1〜2）〜（3〜5）、対空防御+10〜40、視界範囲+1〜5、ライフ吸収3〜7%（全効果に個体差あり）
The Mahim-Oak Curio	AR+40、DEX+5、マナ+20、STR+5、ライフ+20、防御+10

すべてのスキルを1レベル上昇させるAmuletはクラス別にも用意されている。中盤以降でたまに見かけるようになるが、この"The Eye of Etlich"はそのほかの効果が光る。敵を凍結させてライフを吸い取るので、前衛が装備した場合は非常に強力だ

Belt（ベルト）

もともとベルトの防御力は期待できない。大事なのはポーションを入れるスロット数だ。ゲーム後半では、最大の4スロットが備わったベルトを装備したいところだが、ユニークアイテムでその条件を満たしているのはこの"Bladebuckle"しかなく、そのほかの効果もいまひとつである

Belt

名称	DEF	STR	DEX	DUR	スロット数	効果
Lenymo	2			60	2	全耐力+5%、マナ+15、マナの回復速度+30%、視界範囲+1
Snakecord	14	-	-	70	2	毒撃4~8／3秒、耐毒+25%、ライフ回復+5
Nightsmoke	5	25	-	80	3	全耐力+10%、受けたダメージの50%をマナに変換、ダメージ軽減2
Goldwrap	46	45	-	90	3	マジックアイテム発見率+30%、視界範囲+2、攻撃速度増加（小）
Bladebuckle	28	60		120	4	STR+5、DEX+10、攻撃を受けるたびに8ダメージ反撃、ダメージ軽減3

Boots（ブーツ）

Boots

名称	DEF	STR	DEX	DUR	効果
Hotspur	2			60	炎撃3~6、耐炎+15%、耐炎Max+15%、ライフ+15
Gorefoot	5	18	—	70	攻撃を受けるたびに2ダメージ反撃、移動速度増加（中）、マナ吸収2%
Treads of Cthon	8	30	—	80	移動速度増加（大）、ライフ+10、対空防御+50、スタミナ吸収50%
Goblin Toe	14	50	—	90	ダメージ軽減1、魔法のダメージ軽減1、視界範囲−1、敵の体力を半減する確率25%
Tearhaunch	22	70		120	STR+5、DEX+5、移動速度増加（中）、全耐力+10%

ブーツでは"Goblin Toe"に注目してほしい。武器以外では珍しいことに、敵の体力を半減する効果が付いている。つまり、すでに持っている武器の効果に重ね合わせることができるので、使い方によってはHellでも役に立つだろう

Gloves（籠手）

Gloves

名称	DEF	STR	DEX	DUR	効果
The Hand of Broc	2			60	耐毒+10%、マナ吸収3%、ライフ吸収3%、マナ+20
Bloodfist	5			70	最小攻撃力+5、ライフ+40、体勢回復速度増加（大）
Chance Guards	23	25	—	80	AR+25、Gold取得量+200%、マジックアイテム発見率+24%、視界範囲+2
Magefist	9	45	—	90	炎撃1~5、詠唱速度増加（中）、マナ回復速度+25%、Fire系スキル+1
Frostburn	43	60	—	120	冷撃1~6、マナMax+40%、武器の攻撃力上昇

全プレイヤーが欲しがるといっても過言ではない"Frostburn"。マナの最大値が40%上昇し、キャラクターが成長するに従ってその効果も比例する。画面はレベル36のNecromancerの装備前／装備後で、その効果の素晴らしさが分かるだろう

Helm（兜）

ほとんどの場合、ノーマルのベースアイテム1種類に対応してユニークアイテムも一つ存在する。ギャンブルで目当てのユニークアイテムを狙い打ちするときは、ベースアイテムを確認しよう。例えば、この"Wormskull"はBone Helmがベースなので、ひたすらこれを購入し続ければよい

Helm

名称	DEF	STR	DEX	DUR	効果
Biggin's Bonnet	3	–	–	60	AR+30、ライフ+15、マナ+15、武器の攻撃力アップ
Tarnhelm	10	15		90	Gold取得量+75%、マジックアイテム発見率+25～50%（個体差あり）、全スキル+1
Coif of Glory	17	26	–	120	攻撃を受けるたびに4電撃反撃、耐電+15%、対空防御+25、敵が盲目になる
Duskdeep	23	41	—	150	攻撃力Max+8、全耐力+5%、視界範囲−2、ダメージ軽減3
Wormskull	34	25	–	200	耐毒+25%、ライフ吸収5%、マナ+10、Necromancerスキル+1
Howltusk	50	63	—	200	攻撃を受けるたびに3ダメージ反撃、魔法のダメージ軽減2、受けたダメージの35%をマナに変換
Undead Crown	36	55	–	250	耐毒+50%、ライフ吸収4%、凍結時間半減
The Face of Horror	14	23	–	100	全耐力+5%、STR+20、対アンデッド攻撃+50%、敵が逃走する

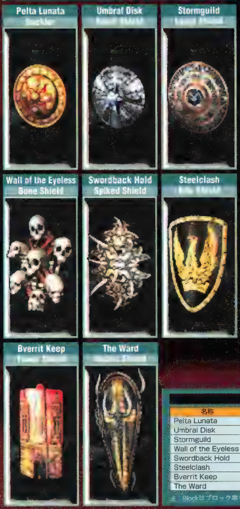
Ring（指輪）

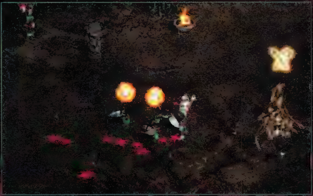
Ring

名称	効果
Nagelring	AR+18、魔法のダメージ軽減2、攻撃を受けるたびに3ダメージ反撃、マジックアイテム発見率+15%
Manald Heal	マナ吸収4%、ライフ回復+5、ライフ+20
The Stone of Jordan	電撃1～12、マナ+20、マナMax+25%、全スキル+1

"The Stone of Jordan"は数々の素晴らしい効果に加え、どのようなタイプのキャラクターも使えるので、人気度では全ユニークアイテムの中でも1、2を争う。マルチプレイ時に金色のリングが現れたとき、パーティーの興奮度は最高潮に達するだろう

Shield（盾）





"Umbral Disk"を装備すると、武器で攻撃した敵が盲目になる。これはNecromancerのDim Visionというスキルと同じ効果である。この画面に登場しているFetish（通称ガキ）のように、逃げ回る敵に使うと効果的だ

Shield

名称	DEF	STR	DEX	DUR	Block	効果
Pelta Lunata	44	12	–	60	25%	ライフ+10、STR+2、マナ+10
Umbral Disk	27	22		80	30%	DEX+10、ライフ+20、視界範囲−2、敵が盲目になる
Stormguild	27	34		120	37%	電撃1～6、耐電+25%、魔法のダメージ軽減1
Wall of the Eyeless	15	25	—	200	45%	耐毒+20%、マナ吸収3%、詠唱速度増加（中）、敵を倒すとマナを回復+5
Swordback Hold	15	30		200	50%	攻撃を受けるたびに3～5ダメージ反撃（個体差あり）、敵の傷口を開く確率50%
Steelclash	16	47		150	58%	Paladinスキル+1、受けるダメージ−3、視界範囲+3
Bverrit Keep	43	75	—	255	49%	耐炎+25%、STR+5、魔法のダメージ軽減4
The Ward	70	60	–	200	51%	STR+10、魔法のダメージ軽減2

注：Blockはブロック率を示す

Horadric Cubeを使ったアイテム合成ガイド

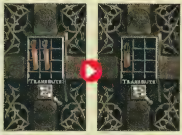
Act2では、クエストアイテムとしてHoradric Cubeという箱が手に入る。もともとは別のクエストアイテムを組み合わせるためにあるのだが、2×2マスの箱の中に4×3マスのアイテムスペースがあるため、収納に頭を悩ます冒険者必携のアイテムとなっている。しかし、このCubeの真の魅力は、アイテムの組み合わせで別のアイテムを作る“合成機能”にあるのだ。

不要なアイテムをリサイクル

弓を使うAmazonをプレイしていると、Bowに必要なArrowが欲しいときにはBoltしか得られず、Crossbowに必要なBoltが欲しいときにはArrowしかないというような状況に出会う。町に帰ってNPCから購入すれば済む話だが、落ちている矢を利用できないのはもったいないような気がする。ただし、Horadric Cubeを使えば、ArrowからBolt（その逆も可）への変換は簡単にできてしまう。ちなみに、矢の変換方法のほか、ソケッティッドアイテムのLong Swordを作る方法がCainとの会話で明らかになる。

ソケッティッドアイテムの作成に必要なGem（宝石）類は、長い冒険生活の間に持ちきれないほどたまってくる。Gemには等級があり、ソケッティッドアイテムに組み込むにしても、より高級なGemの方が効果は高い。Horadric Cubeを使って同じランクの同じGemを三つ組み合わせれば、一つ上のランクのGemになる。こうして持ち物リストを圧迫しているGemを整理し、PerfectランクのGemを集めている冒険者は大勢いる。

Duel（プレイヤー同士の決闘）や対ボス戦などで大量に準備しておきたいRejuvenation Potion（またはFull Rejuvenation Potion）も、このCubeを使えば作成できる。通常のHealing／Mana Potionとは異なり、Rejuvenation系のポーションは即時回復が特徴である。また、Full Rejuvenation Potionでは、クラスに関係なく全HP／Manaが回復する点も見逃せない。Hellでの対ボス戦など、瞬殺一歩手前の状況下で前線を維持する戦士にとって、これは必需品なのだ。BarbarianのFind Potionというスキルと併用して、普段からRejuvenation Potionを作成し、収集しておくとよいだろう。



二つのArrowをBoltに変換すると、矢の本数はかなり目減りする。矢はポーションと同じように、ゲームに参加しているプレイヤー全員が一度町から離れないと補充されず、販売量もじゅうぶんではない。複数のAmazonと一緒にプレイする場合は、Arrowなどを拾って町に置いておくといった配慮も必要だろう

アイテム合成には多くのなぞが隠されている

現在明らかになっているアイテムの組み合わせ（右表）を見れば、意外にもGemを使った組み合わせが多いことが分かる。Gemを使う組み合わせの中で、RingとAmuletの合成については単一の効果しか得られないので魅力が少ないように感じるが、Perfect Gem×3とマジックアイテムの組み合わせだけは多くの冒険者から成功談を聞いた。

特に、Nightmare／Hellなどで入手できる上位ベースアイテムにマジック効果が付いていた場合、これをアップグレードできる可能性は魅力だ。難点としては、Perfect Gemの入手が難しいことだけだが、DiamondとSkull以外のGemは比較的入手しやすいだろう。

Act1のCain救出クエストでTristramを訪れた際に手に入るWirt's Legが、この合成でとんでもない使い方ができることも驚きである。前作でもうわさされていたCow Level（実際には前作に存在していなかった）が、DIABLO Ⅱでは“モー烈”なハンティングスポットとして用意されているのだ。このほかにも牛の死体のトラップといい、牛関連のジョークはニヤリとさせられるものが多い。

Horadric Cubeによるアイテム合成には、まだまだ多くのなぞが隠されているような気がする。合成できない組み合わせは“TRANSMUTEボタン”を押しても何も起こらないため、いろいろな組み合わせを試してみよう。

Normal／Nightmare／Hellの各難易度のディアブロを倒すと、それぞれ1回ずつCow Levelに続くポータルを開くことができる。Act1の町に出現するポータルに進入すると、Halberdを持った大量の牛に鼻歌まじりで襲われる。画面のように赤ポータルの周囲を牛に囲まれると、手も足も出なくなる危険性がある

Horadric Cubeで作成できるアイテムの例

材料	合成後のアイテム
Arrow×2	Bolt
Bolt×2	Arrow
Healing Potion×3+Mana Potion×3	Rejuvenation Potion
Healing Potion×3+Mana Potion×3+Gem	Full Rejuvenation Potion
Healing Potion+Strangling Gas Potion（またはChoking Gas Potion）	Antidote Potion
Gem（種類不問）×6+Sword	Socket Long Sword
Arrow+Spear	Javelin
Axe+Dagger×2	Throwing Axe
Amulet×3	Ring
Ring×3	Amulet
Gem×3	一つ上のランクのGem
Ring+Topaz×2	Coral Ring（対雷）
Ring+Emerald+Antidote Potion×4	Viridian Ring（対毒）
Ring+Ruby+Exploding Potion×4	Garnet Ring（対炎）
Ring+Sapphire+Throwing Potion×4	Cobalt Ring（対冷）
Perfect Gem×3+マジックアイテム	同じベースアイテムを基にした別のマジックアイテム
Skullを除く6種類のPerfect Gem+Amulet	Prismatic Amulet（全抵抗力）
Wirt's Leg+Tome of Town Portal	Cow Levelへのポータル

特集1

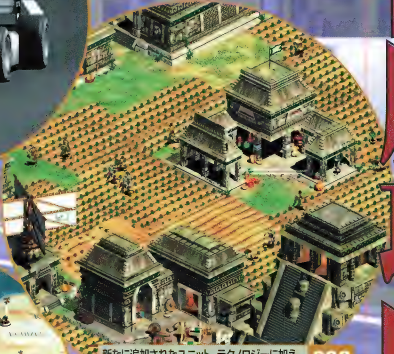
マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略

今月は、[illegible]ゲームシリーズの最新作「GRAND PRIX 3」と、[illegible]舞台とした[illegible]シミュレーション「SHOGUN TOTAL WAR」を[illegible]。そして、発売されたばかりの「Age of Empires II拡張パック：[illegible]」の[illegible]。AoKからの変更点の説明を中心に、この話題作の全貌を明らかにしていく。

シミュレート性の高いセッティングや本格的なレース分析機能を紹介 078

GRAND PRIX 3

文／オリハラコウジ



新たに追加されたユニット、テクノロジーに加え既存のシステムにおける変更点も完全網羅 082

Age of Empires II 拡張パック：覇者たちの光芒

文／中島　渉

天下統一モードにおける攻略の流れを武将ごとに解説 086

SHOGUN TOTAL WAR

文／倉橋裕宗

伝説の名作GRAND PRIX 2から4年
ついに登場した本格F1シミュレーター

GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND

1996年に発売された「GRAND PRIX 2」は、実名で登場するドライバーやマシン、複雑な調整が可能なマシンセッティング、素晴らしい操作性などの理由で、熱狂的なファンを得たF1レーシングゲームだ。レーシングゲームの開発においては並ぶ者がいないと言われるGeoff Crammond氏が制作した最新作「GRAND PRIX 3」は、果たしてどのような進化を遂げているのだろうか。

4年の歳月を経て完成した見違えるほど美しいグラフィック

思い返せば、前作「GRAND PRIX 2」(以下、GP2)はMS-DOS用のゲームだった。GP2が登場したのは、インテルの486シリーズがCPUの主流で、ビデオカードもS3社が幅を利かせていた時代。しかし、ここ4年で、ゲームをプレイするための環境は大きく変化した。そんな進化に合わせるように、GP2も最新作「GRAND PRIX 3」(以下、GP3)として、生まれ変わったのである。

一目で“変わった”と実感できるのは、やはりグラフィックだろう。もともと、サーキットの再現性には定評があったGP2だが、高解像度化、処理速度の高速化によって、GP3ではより現実のサーキットに近づいている。GP2では基本的に同じモデルを流用し、色のバリエーションのみで違いを表現していたマシンも、GP3では細密なロゴのテクスチャーが“そのチームらしさ”を演出している。

プレイヤーの視点は、バーチャルコックピットと呼ばれるおなじみのスタイル。マシンを後方から眺める3人称視点でもプレイは可能だが、タコメーターやスピードメーターが表示されないため、あまり本格的なプレイには向かない。コックピットには実車を再現したメーター類が装備されているが、これらは飾りではなく、実際に動作してプレイヤーに情報を与えてくれる。まずは、画面から情報を読み取る訓練が必要となるが、F1ファンの中には、この手のトレーニングが嫌だという人はいないだろう。なにしろ、本物のF1ドライバーが行っているのと同様の、リアルな体験を味わうことができるのだから。

また、GP2の時から待ち望まれていた、二つの新要素がゲームを盛り上げてくれる。一つは、ウェットレースが体験可能になる“天候”という要素の追加だ。しかも、レースの途中で雨が降り出したり、逆にやんだりするように設定することもできる。二つ目は、ネットワーク機能の搭載である。前作でもモデムを使った1対1の対戦は可能だったが、GP3ではLANを使った6人までのマルチプレイが正式にサポートされている。

もちろん、GP2の特徴であった実名を使ったマシンやドライバーの詳細なデータが収められており、後で詳しく解説するマシンのセッティングについても、やはり素晴らしい完成度で仕上げられている。単純にF1マシンのドライビングを楽しむことができるのはもちろん、1年間を通じて戦うF1サーカスに、実際に参戦しているかのような気分を味わうことが可能となっているのだ。これが、GP3の最大の魅力である。

マシンのマーキングやカラーリングは、そのチームの特徴をつかんで作られている。もちろん、ドライバーのヘルメットも実物どおりだ

日本のF1ファンにはおなじみのSUZUKAサーキット。度胸が試される130Rも、素晴らしいクオリティーのグラフィックで再現されている。運転中は、コックピット内やバックミラーにも注意を払わなければならない

左のマシンはブリジストン製のタイヤを、右のマシンはグッドイヤー製のタイヤを装着しているのが分かるだろうか。2社のタイヤが同時に採用されていたという、1998年シーズンらしいシーンの一つだ

Information

開発元	：Microprose社
発売元	：株式会社マイピック
問い合わせ先	：株式会社マイピックユーザーサポート 03-5805-3629
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：PentiumⅡ 266MHz以上またはK6-2 400MHz以上(PentiumⅡ 450MHz以上またはAthlon500MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	：DirectX7.0に対応し、4MB(3D非対応の場合)以上または8MB(3D対応の場合)以上のメモリーを搭載したビデオカード(16MB以上推奨)
HD容量	：100MB以上(360MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX7.0互換のサウンドカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：NXシリーズのみ可
発売時期	：発売中

たっぷりと時間をかけて解析した 1998年シーズンの詳細なデータを収録

GP3に登場するマシンやドライバーのデータは、1998年シーズンのものを採用している。当然、なぜ最新のデータではないのかという疑問が浮かんでくる。この質問をメーカー側にぶつけてみたところ、「データの収集、解析には相当な時間が必要で、もし2000年度のデータに合わせるのであれば、発売はさらに延びて2002年になってしまうだろう」という返事をもらうことができた。それだけ念入りに仕上げられているということのあかしだと言えそうだ。最新データを望むファンにとってみれば残念だが、われわれ日本のプレイヤーにしてみれば、日本人ドライバーが参加しない2000年シーズンのデータより、高木虎之介や中野信治が参加する1998年シーズンの方が楽しめるかもしれない。

チーム名	ドライバー名
Williams	1 John Newhouse
	2 Heinz-Harald Frentzen
Ferrari	3 Michael Schumacher
	4 Eddie Irvine
Benetton	5 Giancarlo Fisichella
	6 Alex Wurz
McLaren	7 David Coulthard
	8 Mika Hakkinen
Jordan	9 Damon Hill
	10 Ralf Schumacher
Prost	11 Olivier Panis
	12 Jarno Trulli
Sauber	14 Jean Alesi
	15 Johnny Herbert
Arrows	16 Pedro Diniz
	17 Mika Salo
Stewart	18 Rubens Barrichello
	19 Jos Verstappen
Tyrrell	20 Ricardo Rosset
	21 Tora Takagi
Minardi	22 Shinji Nakano
	23 Esteban Tuero

©2000 Hasbro Interactive, Inc. All rights reserved. Game Code © 2000 Geoff Crammond. All Rights Reserved. "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd." "Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND

ディテールにこだわった16種類のサーキット

マシンだけでなく、コースの再現にも力が入っている。1998年に使用された16のサーキットが収録されているが、注目すべきは、やはりMONACO(MONTE CARLO)サーキットだ。MONACOサーキットは市街地を利用したコースとなっているため、ほかのサーキットとは比べものにならないほど、描画しなければならないオブジェクトが多い。そのため、制作者泣かせのサーキットであると言える。GP2では、当時のパソコンの性能が低かったこともあり、建物などを簡略化していたのに対して(それなりに雰囲気は感じられたのだが)、GP3では細かなディテールにまでこだわり、コースわきのクレーンまでもが再現されているという完成度だ。そのほか、周囲を囲む緑豊かな山々が美しいSUZUKA、オールージュの森の下をハイスピードで抜けるHOCKENHEIMなど、どれもリアルで美しい仕上がりになっている。

コース外に置かれた看板や標識は、ブレーキングのタイミングを計るための目印に利用されることも少なくない(GP2のときも、イメージトレーニングに使うと明言するF1ドライバーがいたことが知られている)。この看板などが忠実に再現されているため、さらに進歩したGP3を、実際のレースの攻略に役立てるF1ドライバーも出てくるかもしれない。

また、画面のリアルさだけでなく、コースの形状や起伏なども、本物に対して忠実に作られていることを忘れてはならない。コースの起伏は、サーキット攻略に欠くことのできない要素だ。上り坂の多いサーキットであれば、エンジンパワーが加速に結びつきにくくなる上、視界も悪くなりがちで、当然セッティングにも影響してくるのだ。

GP3では、各コーナーのシフトとスピードの目安を解説する画面が、サーキットごとに用意されている。さらに、マニュアルにもサーキットガイドが用意されているという、ユーザーフレンドリーな作りだ

コーナーまでの距離を示す看板は、ブレーキをかけるタイミングの目印として活躍する

モンテカルロで最も厳しいLoewsヘアピン。急激な下り坂になっているため、マシンを安定させるのがなかなか困難である

ファン待望のウェットレースは予想以上に難しい!

GP2ファンのだれもが待ち望んでいたウェットレースについて、少々解説しておこう。一言で言うと、かなり難しい。これは、予想をはるかに越える難しさだ。具体的には、スロットルワークがシビアで、神経を使う。ハンドリングはそれほど神経質になる必要はないが(もちろん、ドライレースよりは慎重さが要求されるが)、アクセルを踏み込むタイミングは非常に難しい。早過ぎれば即スピンにつながり、遅過ぎればライバルのマシンにオーバーテイクされてしまう。さらに、ブレーキングのタイミングも気を使わなければならない。HOCKENHEIMで行われた今年のドイツグランプリでは、レース後半に降り出した雨に対してドライタイヤのまま挑んだBarrichello選手が優勝したが、あれがどんなに危険でテクニックと集中力を要することか、GP3をプレイすることで思い知らされることだろう。

ウェットレースの再現性という点で見るなら、非常に優れた点が二つある。一つは、俗に言うウォータースクリーンの表現が素晴らしいこと。ウェットレースでは、車の後方に水しぶきが立ってしまい、後方のドライバーの視界が非常に悪くなる。そのため、予選の成績が重要となり、素早いスタートダッシュが非常に有利になってくるわけだ。GP3では、ほかのマシンの後ろに付くと、ウォータースクリーンのために前方が見にくくなってしまう。この状況でアクセルを踏み込むには、相当の度胸が必要になる。

また、もう一つの優れた点は、雨上がりの路面がしっかり再現されていることだ。コース上に水たまりが残っている状態でも、多くのマシンが通過するレコードライン(最も速く走れる理想のライン)だけは路面が乾きやすい点が、しっかり再現されている。グランプリの本戦はもちろん、予選でのタイムアタックにも大きく影響するだけに、このあたりの表現にはGP3ならではのこだわりを感じる。

この画面でレース時の降水確率が分かる。レースがスタートして1時間が経過するころに、最も激しく雨が降るようだ。このデータを、タイヤチョイスやピットストップの参考にしよう

雨上がりのHOCKENHEIM。レコードラインだけがくっきりと乾いている

ウォータースクリーンによって、視界が悪くなる様子が再現されている。前方のコーナーの先がまったく見えない状態だ

より速く走るために活用したい パフォーマンス分析機能の使用例を紹介

[illegible]つに、パフォーマンス[illegible]F1チームもこれに似た機能を持つ装置を使い、[illegible]している。グラフで[illegible]データは、見ただけですぐに答えが出てくる性質[illegible]、セッティングや走りにどう生かしていくかがかぎに[illegible]も必要になるのだ。

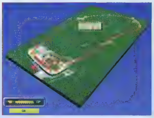
加速減速のタイミングを見直してラップタイムを短縮する

GP3の特徴的な要素の一つに、マシンの走行データを記録し、分析する、Review Performanceという機能が付いていることが挙げられる。ここではパフォーマンス分析機能と呼ぶことにするが、これはいわゆるテレメトリというもので、雑誌やテレビなどでも耳にする機会があるだろう。これを使えば、自分がコース上をどのように走ったかを、後から数値として比較、検討することができる。大きく分けて二つの活用法があるが、まずは一つ目の、コーナーにおける減速と加速のタイミングを修正するために利用するという活用法を説明していこう。

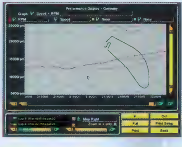
取りあえず、あるサーキットを選び、試しに数ラップ周回してみよう。ベストラップだけでなく、"最初のコーナーだけは、ベストラップの周回の時よりうまくクリアできたのに"というデータも記録しておくように(これは、ピット内car setupメニューで記録することができる)。その後、複数のラップをグラフで比較表示してみよう。

パフォーマンス分析機能で注目すべき点は、スピードとエンジンの回転数だ。赤いラインがエンジン回転数、青いラインがマシンの速度を示している。縦軸が回転数と速度、横軸がサーキット上の位置となっている(特定の部分を拡大表示することも可能)。右側にあるサーキットのマップ上の、明るくなっている部分を走った時のデータが表示されているというわけだ。

グラフ上では濃い線と薄い線がそれぞれ別のラップを示しているので、二つのラップのコーナーの進入速度、脱出速度を比較してみよう。すると、どうしてその周回のラップが良かったのかという理由が分かってくるはずだ。これを見れば、そのコーナーをクリアするための加速、減速のこつがつかめるのである。



今回は、高速サーキットとして有名な、ドイツHOCKENHEIMサーキットでデータを取ってみた



濃い線で表示されているのが速いラップのデータ。きちんと減速し、早めに加速を始めているため、コーナーを脱出する速度が薄い線のラップより良いことが分かる

パフォーマンス分析機能を使って最適なマシンセッティングを追求

もう一つの活用法は(というより、こちらがメインになる)、マシンセッティングの参考にすることだ。今回は、いちばん分かりやすいだろうと思われる、ダウンフォースについて説明しよう。

ダウンフォースとは、空気力学における、マシンを路面に押し付ける力のことだ。ダウンフォースを多く稼げれば、それだけ路面へのタイヤのグリップが良くなり、コーナーでのマシンの方向転換が容易になる。その反面、空気抵抗が増えることになるので、直線での最高速度が落ちてしまう。そこで、コーナーの多いテクニカルサーキットではダウンフォースを重視したセッティング、高速サーキットでは最高速を重視してダウンフォースを抑えるセッティングというように、サーキットごとにマシンの性質を変えていくのである。

さて、ダウンフォースを稼ぐ最も簡単な方法は、ウィングの角度を立てることだ。どれくらい効果があるかは、パフォーマンス分析機能を使って調べることができる。デフォルトのマシンセッティング、そしてウィングを少し寝かせたセッティング、この2種類のパフォーマンスデータを比較してみよう。その結果、明らかに最高速度が変わっていることが分かるはずだ。

またダウンフォースを稼ぐもう一つの方法は、車高を下げることである。アンダーパネル(マシンの底面)が路面に近づけば近づくほど、マシンは路面に引き寄

Car SetupのAdvanced(level2)の設定画面。設定できる項目が格段に増えた、上級者用のメニューとなっている

Car Setupのメイン画面。ギアレシオやピットストップの作戦など、さまざまな項目が用意されている。最高速をアップするには、前後のウイングの角度を減らそう

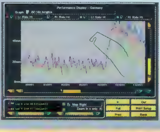
濃い線がウイングの角度を寝かせてダウンフォースを少なくしたセッティングのデータ。最高速が上がっている一方、その分だけ減速のタイミングが早くなり、コーナーでの速度も落ちていることに注目

ジムクラークコーナー手前のセッティング変更前の画像。ここは最高速を出しやすいポイントの一つで、時速299キロを記録しているのに注目してほしい

ウイングの角度を減らしたセッティングで走ってみたところ、同じコーナーでも、今度は時速315キロを記録した。確実に最高速がアップしていることが分かる

GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND

せられる。どこまで車高を下げられるかについても、パフォーマンス分析から判断することができるのである。グラフ画面でAll ride heightsを選べば、各車輪に設置されたセンサーがどう変化したかを確認することができる。いちばん路面に近づいた部分を探し、その時の路面との距離が分かれば、その分だけ車高を下げても大丈夫という予測が可能になるのだ。ただし、車高を下げすぎると、レギュレーションでマシン底部に設置することが義務付けられているプランクという木製の板が削れてしまい、失格となってしまうので注意してほしい。GP3では、こんな細かな部分まで再現されているのである。



All ride heightsのデータを見れば、車高をどれくらいまで下げられるかを予想することができる。このデータを見ると、まだ数ミリ下げても問題なさそうだ

自分のレベルや目的に応じて選べる4種類のゲームモード

GP3に用意されたゲームモードは4種類。もちろん、プレイヤーに課せられた最終目的は、全16戦を戦うチャンピオンシップでの優勝だ。しかし、最初からそれを狙えるほど、F1は甘くない。まずは自分のドライビングテクニックを磨き、各サーキットの特徴をつかんでいくことで、ようやく道が開けてくるのだ。ここでは、自分の成長に合わせてプレイできるよう、各ゲームモードの内容を解説しよう。

Quickrace

取りあえず、すぐにでもサーキットに乗り込んでレースに参加してみたいなら、このモードを選ぼう。ドライバー、コースを選択して、決勝レースのみに参加することができる。スターティンググリッド(スタートする位置)は、オプションの項目で設定しておくことができるが、デフォルトでは6番手スタートとなっている。

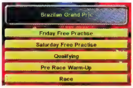
決勝では、ライバルとの駆け引きを存分に楽しむことができる。自分の前を走るマシンを追い抜くためには、レコードライン上だけを走っているわけにはいかない。ときには強引な仕掛けが必要になるのだ

Practice

一つのサーキットをじっくり走り込んで練習するモード。そのサーキットの特徴をつかみ、コースどりやブレーキングのポイントなどを覚えるのには最適だ。また、コース上にライバルカーが存在しないので、セッティングを煮詰めていくときには、このモードを利用しよう。ラップタイム計測の邪魔になる要素がないし、いつでもフレッシュなタイヤで走ることができるからだ。

Non-Championship Race

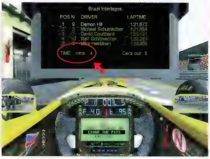
レースウィークの一連の流れをシミュレートしたモード。ただし、戦うのは指定したサーキットのみ、という点がChampionship Seasonと異なるのだ。プレイヤーは、フリー走行(金曜/土曜/日曜)、予選(土曜)、決勝レース(日曜)という、ひととおりのセッションをこなしていく。参加したくないセッションはスキップすることもできるが、予選をスキップした場合には、決勝レースにおいて最後尾からのスタートになってしまうことに注意しよう。



決勝レースが開催されるウィークエンドのスケジュールは、こんな感じ。PractiseやWarm-upには特に参加する必要はないが、雰囲気を楽しむなら順を追ってプレイしていこう

Championship Season

GP3での最終目標は、このChampionship Seasonで優勝することだ。プレイヤーは、ワールドチャンピオンを目指して世界中のサーキットを転戦していく。各サーキットでは、フリー走行、予選、決勝レースという一連のセッションが行われる。全16戦という長丁場のため、当然ながら途中でプレイの結果を記録し、後日再開することが可能になっている。フリー走行だけでそのサーキットの特徴をつかんだり、セッティングを決めたりすることは不可能に近い。まずはほかのモードで練習を積み、自分なりのセッティングを探っておいてから、このモードに挑戦しよう。



ピット内で予選の経過をチェック。残り時間は4分だ。このままいけば、ポールポジション獲得となる

初心者でも安心なヘルプ機能と5段階の難易度レベル

シミュレーション色の強いGP3は、いわゆるアーケードタイプのレーシングゲームでしか遊んだことがないプレイヤーにとっては、操作が相当難しく感じるはずだ。そのため、まずはGP3のレース感覚に慣れてもらうために、プレイヤーを助ける各種ヘルプ機能(Driving Aids)が搭載されている。

このヘルプ機能は8項目に分かれており、それぞれ別個にオン/オフを設定することができる。ドライビングの最中でも、F1からF8キーを押すだけで切り替え可能なのがうれしい。初心者の場合、取りあえずすべてのヘルプ機能をオンにして、まずはコースを周回してみよう。マシンのスピードやコースの特徴に慣れたら、Auto Brakesのヘルプをオフにして、本格的な練習の開始だ。こうして、徐々にヘルプをはずしていけば、上達も早くなるだろう。

ヘルプ機能とは別に、難易度レベルという設定項目もある。オプションメニューから設定可能なこの難易度レベルは、Ace/Pro/Semi Pro/Amateur/Rookieの5段階に分かれており、主にライバルのマシンの速さ(ドライバーの能力)が変化する。難易度の高いものを選べば、当然ながら全体のラップタイムも上昇するので、それだけ勝利が難しくなるというわけだ。

難易度レベルを上げると、使用可能なヘルプ機能の項目が減っていくことにも注目してほしい。ビギナーレベルではすべてのヘルプが利用できるのに対して、Aceで使用可能なヘルプは、Auto Gears/Throttle Help/Steering Helpの3項目のみである。それだけ、プレイヤー自身の高度なテクニックが求められるのである。

アナログコントローラーを使わず、アクセルを(デジタル式の)ボタンで操作する場合、Throttle Helpが非常に役に立つ。高速コーナーでの微妙なアクセルワークが容易になり、スムーズな走りが実現できるのだ

レース後のリプレイでも、レコードラインを表示することができる。自分がどれだけ正確にラインをトレースできているか、ここでチェックしよう

Driving Aids(ヘルプ機能)で設定可能な8項目

キー	項目	機能
F1	Auto Brakes	コーナーの侵入時に自動的に減速する
F2	Auto Gears	速度に応じて自動的にシフトチェンジする
F3	Auto Right the Car	スピン後に操作に関係なく瞬時に前方を向く
F4	Indestructible	衝突によるマシンへのダメージが無視される
F5	Show Best Line	路面にレコードラインが表示される
F6	Suggested Gear	次のコーナーに適したギアが表示される
F7	Throttle Help	後輪がスピンしないようスロットルを調節する
F8	Steering Help	コーナーでのハンドル操作の補助

AoK拡張パック「覇者たちの光陰」で新しく追加された要素を徹底解剖

本誌2000年9月号のプレビューで紹介した「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」の拡張パック「覇者たちの光陰」の詳細が徐々に明らかになってきた。新しく登場した5文明だけでなく、従来からの文明にも手が加えられ、よりバランスの取れたゲームへと変貌（へんぼう）を遂げている。今回の特集では、本作で改良された点を細かくチェックしながら、この拡張パックの魅力を解剖していく。

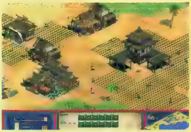
いったいどこが変わったのか？ 四つの主要な改善点をチェック

いまだに絶大な人気を集めているリアルタイム戦略シミュレーション「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」(以下、AoK)。13の文明が入り乱れて覇権を争うAoKは、史実の流れに沿ったキャンペーンシナリオの面白さだけでなく、マルチプレイでのゲームバランスが優れている点が、多大な支持を獲得した結果につながっているのではないだろうか。その拡張パック「覇者たちの光陰」(以下、拡張パック)では、新しい文明やキャンペーンシナリオが追加されただけではなく、さらに面白く、快適に遊べるようにと、さまざまな点で改良が加えられている。まずは、ゲームプレイに影響を与える四つの改善点について紹介していこう。

Check Point 1 畑の再建が可能に

AoKでの主な食料源となる畑は、一度設置してしまえば無尽蔵に食料が産出されるということはなく、休耕地となってしまうと、手動で再建させる必要があった。そのため、畑は定期的にチェックしなければならず、ゲーム中盤以降の戦闘が白熱している状況では、煩わしい作業となっていた。

追加パックで新たに搭載された機能には、この点を改善するものが含まれている。粉ひき所に、休耕地となった畑の再建が自動で行える機能が追加されたのだ。これによって、個別の畑を管理する手間が省けるのがうれしい。ただし、指示できるキューの上限は15個まで。また、個別の粉ひき所で管理するわけではないので、粉ひき所を複数建設しても、キューの上限数は変わらない。



粉ひき所では、畑の再建ができるようになった。これによって、散在する畑を個別にチェックする必要がなくなったのだ

アステカ文明には、建築物に新しいグラフィックが用意された。また、時代の進化中は、画面上方に進行状況が表示され、手動で確認しなくても済むようになっている

Check Point 2 改善された町の人の行動AI

町の人は、資源の採取のためには欠かせないユニットである。だが、施設を建設した後、その場にとどまっているなど、町の人の動き方には幾つか問題があった。拡張パックでは、この動き方を決定するAIプログラムに手が加えられ、非常に賢い動きをするようになっている。具体的には、複数の町の人を選択してから畑を設置する命令を下すと、自動的に1人の町の人が、一つずつ畑を耕したりする。また、資源が枯渇したときに、町の人が周辺を探査する範囲も広げられており、町の人が何もせずに立ち尽くしているという状態は少なくなった。

Check Point 4 ゲームタイプやキャンペーンシナリオの追加

拡張パックでは、四つのキャンペーンシナリオが追加される。ゲームタイプも、モニュメントの支配を競う"キングオブザヒル"と、"民族の象徴の建造"、"民族の象徴の防衛"の計3タイプが新たに選択できるようになり、プレイの幅を大きく広げることに一役買っている。

マップについても、単に数が増えただけでなく、"リアルマップ"という、イギリスやイタリア、日本海などの実際の地形を反映させた10種類のマップが登場した。海洋の無い6種類のマップから、自動で使用マップが選択される"ランダムランド"という項目が追加されているのも面白い。

Check Point 3 フォーメーションが組める船舶

AoKでの海上ユニットは、フォーメーションを組むことができなかった。このため、射程の違いによって、複数のユニットをすべて手動で攻撃／待機のフォーメーションに配置する必要があった。

しかし、拡張パックでは、船舶ユニットについても陸上ユニットと同様のフォーメーションが組めるようになった。ボックスフォーメーションを指定した場合、内側に優先的に入るユニットは、ガリオン船類だ。ただし、その他のユニットは、すべて同列で扱われるために、使い勝手はそれほど良くない。また、フォーメーションを駆使するような海洋が広い"地中海"などのマップは、数が少ないのも残念な点だ。

船舶ユニットのフォーメーションは、使いどころが限られているのが残念。地中海マップは、中央に巨大な湖(=地中海)が広がっていて、フォーメーションを有効活用できる

Information

開発元	:Ensemble Studios社
販売元	:マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	:マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	:オープン
OS	:Windows 95／98／NT 4.0／2000／ME
CPU	:Peintum 166MHz以上
メモリー	:Windows 95/98/MEの場合、32MB以上(それ以外の場合、64MB以上)
ビデオ	:800×600ドット、256色以上表示可能なメモリー2MB以上のビデオカード
HD容量	:100MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectX対応サウンドカード
対応API	:DirectDraw
PC-98での動作	:PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	:2000年9月22日

©1997-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

新しく登場した5文明で使える固有ユニットの特徴

拡張パックでは、アステカ、スペイン、フン、マヤ、朝鮮の5文明が新たに使用できるようになった。もちろん、各文明の固有ユニットも用意されており、5文明それぞれの特徴を如実に表している。これらの固有ユニットは、AoKでのユニークユニットと同様に、使い勝手の良いものから、使いどころが難しいものまで、多種多用である。新しい固有ユニットの登場によって、戦術がより複雑になることが予想される。以下に、これらの5文明で使用できる固有ユニットの特徴を紹介していこう。

アステカ

ジャガーウォリア(歩兵)

特徴：歩兵に対する攻撃力+10

ジャガーウォリアは、歩兵系のユニットであり、移動速度は普通。ほかの歩兵に対する攻撃力にボーナスが付けられている。AoKで最強の歩兵ユニットと言われるチュートンナイトが相手でも、粉砕できるほど強力な歩兵だ。ただし、ヒットポイント(以下、HP)が少ないため、歩兵以外のユニットには打たれ弱いというデメリットも持ち合わせている。

アステカのジャガーウォリアと、フンのタルカンの衝突。新しいユニットだけでなく、以前からあるユニットのグラフィックが若干変更されているのもうれしい

フン

タルカン(騎兵)

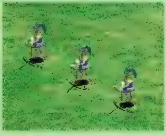
特徴：建物に対する攻撃力+8

騎馬民族であったフン族の固有ユニットは、建物に対する攻撃力にボーナスが付加されている騎兵、タルカンである。騎兵と騎士の中間のような性質なので、使いどころが難しい。ただし、エリートタルカンにアップグレードすれば、近衛騎士並みのHPと攻撃力を備えるため、用途も広がるだろう。

マヤ

羽飾射手(射手)

特徴：HPが高く、移動速度の速い射手



ユカタン半島を勢力圏にしていたマヤの固有ユニットは、羽飾射手だ。石弓射手と比較した場合、HPが約1.5倍に設定されており、倒されにくいのが特徴。射程は、石弓射手より1少ないものの、精鋭羽飾射手にアップグレードすれば1増加する(ただし、重石弓射手も同等に射程が1増加する)。また、若干ではあるが、石弓射手よりも移動速度が速い。

朝鮮

戦車(弓騎兵)

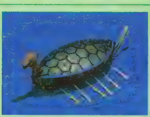
特徴：馬車に乗った弓騎兵

戦車は、2頭だての馬車から矢を射るユニットで、移動速度とHPに優れていることが特徴。弓騎兵と同じ扱いになっていて、騎兵育成所のテクノロジー"繁殖"によって、移動速度がアップする。射程は短いが、HPと攻撃力の優位性でカバーしていける、使い勝手の良いユニットだ。

朝鮮の戦車の攻撃は、砲撃ユニットであるスコーピオンが放つ太い矢のようで、力強い。ただし、貫通能力はなく、通常の矢と同じ性能だ

亀甲船(キャノンガリオン船)

特徴：鉄で装甲されたキャノンガリオン船



朝鮮二つ目の固有ユニットは、海戦用の亀甲船。これは、キャノンガリオン船のようなユニットだ。射程はキャノンガリオン船の半分しかないものの、弾のスピードが速く、命中率が高いのが特徴。また、防御力とHPが高いのも魅力である。

スペイン

コンキスタドール(騎馬の砲撃手)

特徴：移動速度の速い砲撃手

スペインの固有ユニットは、馬に乗った砲撃手であるコンキスタドールだ。素早い移動が可能な騎馬ユニットで、"接近されると打たれ弱い"という砲撃手の弱点が無い。移動速度が速い反面、射程が短い。これによって、飛び道具を持たないユニットに対しては有利だが、飛び道具を持つユニットに対しては不利な固有ユニットだと言えよう。

宣教師(騎馬の聖職者)

特徴：移動速度は速いが、転向／回復の効果範囲が狭い。聖なる箱を持てない

スペイン二つ目の固有ユニットが宣教師だ。宣教師は騎馬ユニットの聖職者で、移動が速いのが特徴である。馬上から転向や回復を行うためか、これらの効果範囲は狭く設定されている。また、聖なる箱の運搬も不可能となっている。

戦術に幅を持たせる文明固有のテクノロジー

「Age of Empires」シリーズの魅力の一つとして、各文明固有のユニットを用意し、ユニットの種類が単調になっていないことが挙げられる。拡張パックでは、これに加えて各文明に固有のテクノロジーも用意することで、よりはっきりとした文明の特徴付けがなされた。このページでは、拡張パックに登場する全文明の固有テクノロジーを紹介しよう。

固有ユニットと密接に関連した固有テクノロジー

拡張パックから新しく採用された固有テクノロジーは、固有ユニットと同様に城で開発する。従って、拡張パックでの対戦では、城主の時代に入ってからの攻防がさらに熱くなることだろう(固有テクノロジーは帝王の時代で開発可能)。

まず注目したいのが、歩兵文明であるアステカの固有テクノロジー"栄誉戦"だ。ジャガーウォリアは、テクノロジーでアップグレードしなくても、かなり強い部類に入るユニットである。その攻撃力が、この栄誉戦によって+4の増加となれば、まさに敵なしとなるのではないだろうか。

従来文明の固有テクノロジーを見てみると、ゴート、サラセン、バイキング、ビザンティン、フランク、ペルシア、中国と、実に半分の文明で固有ユニットに対してのテクノロジーが追加された。これらのテクノロジーによって、固有ユニットが大量に前線へ送り込まれることも考えられる。

新文明の固有テクノロジー

文明	テクノロジー	効果
アステカ	栄誉戦	歩兵の攻撃力+4
スペイン	覇権	町の人の攻撃力+6、防御力+2、飛び道具に対する防御力+2
フン	無神論	聖なる箱と民族の象徴で敵の勝利にかかる時間+100年間、諜報／反逆のコスト−50%
マヤ	エルドラド	イーグルウォリアのHP+40
朝鮮	新機箭	投石機と改良型投石機の射程+2

従来文明の固有テクノロジー

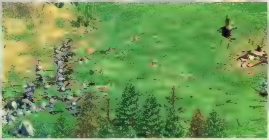
文明	テクノロジー	効果
ケルト	ケルトの怒り	包囲攻撃訓練所ユニットのHP+50%
ゴート	無秩序	戦士育成所でハスカールを作成できる
	パーフュージョン	戦士育成所の作成速度+50%
サラセン	狂信	らくだ騎兵とマムルークのHP+30
チュートン	銃眼付胸壁	城の射程+3、駐留している歩兵も矢を射ることが可能になる
トルコ	砲術	砲台、大砲、キャノンガリオン船の射程+2
バイキング	ベルセルクギャング	ベルセルクの回復速度アップ
ビザンティン	兵站学	カタフラフトが範囲攻撃を行える
フランク	ビアードアックス	フランカスロウの射程+1
ブリトン	ヨーマン	歩兵射手の射程+1、塔の攻撃力+2
ペルシア	象使い	エレファントの速度+30%
モンゴル	演習	包囲攻撃訓練所ユニットの移動速度+50%
中国	砲弾術	連弩兵の攻撃力+2、スコーピオンの攻撃力+4
日本	投擲術	遠投投石機の発射間隔の短縮、梱包／設置の速度アップ

転向能力に対抗するテクノロジーなども登場

拡張パックでは、固有テクノロジーだけでなく、通常のテクノロジーツリーに組み込まれるものも追加された(一部使うことのできない文明もある)。AoKで不足していた弓騎兵のアップグレードや、転向能力に対抗するテクノロジーなど、六つが追加される。これらによって、従来の文明も違う戦術を組み立てることが可能となり、ゲームバランスが変わってくるだろう。

追加テクノロジーのうち、注目すべきは"弓懸"である。これは、弓による攻撃が100%命中するようになるというものだ。実際にはターゲットから外れることもあるようだが、かなり命中率を高められることは確かである。

また、転向させられたユニットが自殺する"異端"というテクノロジーも要チェックだ。聖職者によって転向させられたユニットは、敵の兵力アップにつながるために、聖職者の活用法や対処法は重要だった。異端は、それらの戦術に大きな影響を及ぼすことだろう。



"弓懸"によって、強力なユニットとなった連弩兵(画面左)。高速で移動する騎馬ユニットにも確実にダメージを与えられる

追加テクノロジー

テクノロジー	効果
弓懸	弓の発射速度アップ、命中率が100%になる
パルティアン戦術	弓騎兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+2
血統	騎馬ユニットのHP+20
薬草学	駐留しているユニットの回復速度が4倍になる
異端	転向させられたユニットは死亡するようになる
神政	複数の聖職者が敵ユニットを転向させても、休息を必要とするのは1人の聖職者のみとなる

騎馬ユニットのHPを上昇させる"血統"と、防御力を上げる"パルティアン戦術"を開発していくのが、騎馬文明の常とう手段となるだろう。そのほかの文明にとっても、この二つは非常に役立つテクノロジーだ

拡張パックでは、固有ユニットだけでなく、従来からあったユニットの上位バージョンも新たに登場する。ここでは、それらの新ユニットや、通常ユニットの変更／改善点などを一挙に紹介しよう。

新しい通常ユニットと能力の変更点をまとめて紹介

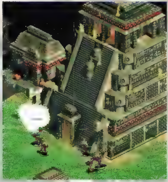
重弓騎兵、爆破工作兵など強力なユニットが使用可能に

通常ユニットの変更点は、新ユニットの追加とステータス変更の二つに分けられる。新ユニットとしては、従来からあったユニットをアップグレードすれば使用可能になる、上位ユニットが登場している。拡張パックでは、騎馬系の固有ユニットが増やされた上、"血統"のテクノロジーによって騎馬ユニットのHPが増やせることに対応してか、槍兵の最上位ユニットである矛槍兵が登場。また、1回のアップグレードしか用意されていなかった騎兵、弓騎兵にも、アップグレード2段階目のユニットであるハサー、重弓騎兵が登場した。今まではあまり活用されなかったこれらのユニットも、上位ユニットの登場によって、積極的に最前線へ投入されるかもしれない。

イーグルウォリアという、まったく新しいユニットも登場する。これは、斥候系のユニットだ。移動速度に優れ、幾つかの文明では、今までの斥候騎兵に取って代わり、初期配置ユニットとなっている。上位ユニットも用意されているので、部隊に数ユニット交ぜれば、機動力を生かして広い視界を確保することができるだろう。

戦術に広がりを持たせるために欠かせないユニットが、城で作成できる爆破工作兵だ。自爆によって大ダメージを与える爆破工作船の陸上版である。建物に対して＋500の攻撃力ボーナスが付加されており、1回の攻撃に限定した場合、ゲーム中で最も大きなダメージを与えることが可能だ。

弓騎兵の最上位ユニットである重弓騎兵は、攻撃力が高く、使いやすい。騎士との組み合わせで使うといいだろう

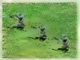


驚異的な破壊力を持つ爆破工作兵。何名かの集団で来られると、育成所などの施設は簡単に破壊されてしまう

新しい通常ユニット

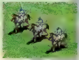
ユニット名（ユニットタイプ）	特徴
矛槍兵（槍兵）	長槍兵の上位ユニット
イーグルウォリア、エリートイーグルウォリア（歩兵）	移動速度に優れ、視界が広い。転向に耐性がある
ハサー（騎兵）	騎兵の上位ユニット。転向に耐性がある
重弓騎兵（弓騎兵）	弓騎兵の上位ユニット
爆破工作兵（歩兵）	自爆して建物に500のダメージを与える

矛槍兵

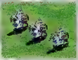


イーグルウォリア

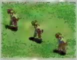
ハサー



重弓騎兵



爆破工作兵



従来ユニットの不利な特性を改良

拡張パックでは、従来ユニットの能力にも若干の変更が加えられた。大砲の低いHPや、歩兵の飛び道具に対する低い防御力など、生産コストに見合わない欠点を持っていたユニットに対して、改良がなされている。その中で最もパワーアップされたのは、スコーピオンではないだろうか。射程の短さによって、前線へ進まざるを得なかったスコーピオンが、後衛からの射撃といった本来の目的を遂行できるようになったのである。

従来ユニットの能力変更点

- 歩兵の飛び道具に対する防御力＋1
- ベルセルク、武士、ウォードレイダーの飛び道具に対する防御＋1
- ハスカールの飛び道具に対する防御力＋2
- イェニチェリの攻撃力＋2、エリートイェニチェリの攻撃力＋4
- スコーピオンの射程＋2
- 大砲のHP＋30

チャットメッセージの保存など細かい部分での改善点

通常ユニット以外にも、破城槌の歩兵ユニットの搭載、市場での資源売買、チャット機能といった部分に改善が見られる。

破城槌には、歩兵と歩兵射手の2種類のユニットが搭載できるようになり、護衛や移動がしやすくなった。市場に関しては、500単位で全資源の売買が可能となり、売買にかかる時間が大幅に短縮された。

また、今までだとゲームの保存をしたときには、チャットメッセージはすべて削除されていたが、拡張パックでは、チャットメッセージもすべて保存されるようになり、リプレイでゲームの雰囲気をつかむことが容易となった。さらに、オプションスイッチで友好／敵対カラーの項目をオンにすると、ミニマップで表示される色が、味方は黄色、敵は赤といったように非常に分かりやすく区別される。初心者には非常にありがたい機能だろう。

ユニットを搭載している破城槌には、旗が表示される。破城槌が破壊された時に、中のユニットは外に出される

友好／敵対カラー

自分：	青
敵：	赤
中立：	灰色

SHŌGUN TOTAL WAR

天下統一モード（キャンペーンモード）では、序盤から中盤の戦略が重要だ。自国の整備を行いながら敵国よりも強力な軍事力を蓄えることが大切である。今回の特集では、登場する武将たちを大きく守り型と攻撃型に分け、それぞれの攻略の進め方を詳細に解説する。

武将別攻略方法徹底解説 〜守り型武将編〜

強国に囲まれている武将は内政を充実させて守りに専念する

スタート時、周りを強国で囲まれている武将や、収入の少ない武将は、まず、内政に専念する必要がある。序盤での内政をしっかり行っておけば、大国に攻め込まれてもじゅうぶん耐えられる守り重視の国を作ることができるのだ。ここでは、序盤を守りに専念させることで、終盤を有利に展開できる、織田家、北条家、今川家の攻略方法を解説する。

大国に攻め込まれても、城の防御力を上げておけば敵を退けることができる。守り型の武将は、[illegible]に力を入れたい

守り型武将のPoint

Point 1
マップ上に点在している中立の軍勢は、他国へ攻め込むことがほとんどない。そのため、交戦中の軍勢との壁にするとよい。

Point 2
税率は支配下の土地の忠誠度が、100%を切らないように上げ続けよう。100%を切ってしまうと一揆が起こりやすくなってしまうので注意したい。

Point 3
敵に攻め込まれたときには、オート合戦にすると良い。オート合戦の方が消耗戦になりにくいからだ。

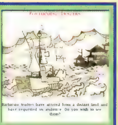
織田家の攻略方法

織田家の脅威になる武将として毛利家と上杉家、今川家が挙げられる。ただ、それぞれがほかの対抗勢力と小競り合いを行っているため、自国内に敵と同数程度の軍勢を配置しておけば攻め込まれる心配はない。

序盤に行っておきたいのが、生産拠点の増設と農地の開発である。織田家は、広大な土地を所有する割には生産力が低いからだ。豊かな山城と伊勢を支配できれば余裕を持ってプレイできるだろう。

❶ 鉄砲伝来のイベントに備えて河内を開発する

織田家の中で早めに開発を行いたいのが、河内である。なぜなら、河内は、鉄砲兵が生産可能（鉄砲伝来のイベント終了後生産できる）な重要拠点となるからだ。鉄砲兵はろう城戦や防衛戦で威力を発揮するため、守り型武将にとって必須のユニットと言えるだろう。



1540年の後半に発生するポルトガル船の来訪イベントが終了すると、鉄砲兵が生産できるようになる

❷ 山城と紀伊を攻略する

序盤は紀伊と山城の攻略を目標に軍備を整えていこう。紀伊と山城の中立軍を制圧することができれば、西の毛利や東の今川、上杉などに対抗しやすくなる。山城と紀伊を攻略したら、攻め込まれないように素早く軍勢を配備したい。

画面は山城を攻略しているところ。山城の城で訓練したユニットは誉れが上がるのだ

❸ 近畿を統一したら兵力を増強する

近畿を統一できれば、収穫が多くなり、じゅうぶんな資金が得られる。ターン毎に兵を調達し、兵力を増強させて万全の体制で敵国に攻め込もう。ちなみに、侵略して手に入れた国は、一揆が起こりやすい。そのため、しばらくは多めの兵力を駐留させておくとよい。

大量の資金が必要となる中盤は、豊作が続くと有利になる

Information

開発元	：CreativeAssembly社
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポートセンター 03-5436-6499
価格	：7,800円
発売時期	：2000年9月

©2000 Electronic Arts.All rights reseverd.

北条家の攻略方法

築城を安く行えるのが北条家だ。支配下の国のほとんどが豊かな点もポイントとなっている。周囲を強豪に囲まれているものの、関東右隅に固まっている領土は、守りやすい場所といえるだろう。序盤は、常陸や下野といった豊かな土地の開発を進めたい。兵力を毎ターン必ず生産するようにし、外敵に備えることも重要だ。隣国の武田家は騎馬隊を中心とした強力な軍勢で、脅威となっている。これに対抗するために、大規模な弓隊を編成しよう。

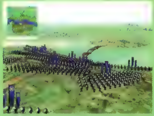
❶ 五重のやぐらを建てて隣国の情報を入手する

関東の中心に位置する武蔵は川が流れており、守りに適した地形となっている。そのため、ここに大規模な部隊を配置して北条家の中心の土地としよう。また、この武蔵には五重のやぐらを立てて、武田家の動向を把握できるようにしておきたい。序盤は豊かな、武蔵、下総、常陸、下野の開発を集中的に行うこともポイントだ。これを行っておけば、中～終盤に豊富な収入を得ることができる。また、常陸は砂鉄が取れるため、開発を行っておけば、兵の質の向上に役立てることができる。

五重のやぐらは、シノビと同じく隣国の情報を調べることができる

❷ 武蔵が豊かになったら上杉家へ攻め込む

武蔵が敵から攻め込まれるということは、まだまだ部隊数が少ないといえる。しかし、仮に攻め込まれたとしても、武蔵には川が流れており、これを利用することで弓隊を使った高い防御網を敷くことができる。このため、始めのうちは、弓隊の生産を行っておこう。
武蔵に危険がなくなったら、東北方面に攻め込むことになる。まずは、右回りのルートを使って、上杉家の本拠地である陸奥を狙おう。この時、上杉謙信が留守のときに攻め込むのがポイントである。上杉謙信が信濃にいる時や、武田と戦闘中の時を狙うことで、簡単に攻め落とせるのだ。陸奥を攻め取られた上杉家は、自然と弱体化していくだろう。



画面のように武蔵には、川が流れており、利用することで強力な防衛線を敷くことができる

❸ 上杉家を滅ぼしたら、天下統一へ向けて西へ進軍する

上杉家を弱らせることに成功したら、そのまま出羽や越後といった上杉の重要な土地を奪ってしまおう。この東北地域を支配下に置けば上杉家を滅ぼしたといっても過言ではない。武蔵、信濃、越中を支配下に置くころには兵力もじゅうぶんなものとなっている。この後、天下統一を目指して西へと進軍していくことになる。

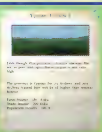
関東圏を完全に支配したところ。ここまできたら、天下を手に入れたも同然といえる

今川家の攻略方法

わずか6国でスタートする今川家を支えるのが、九州にある筑前と筑後である。この2国を奪われてしまうと資金力が乏しくなってしまうので注意しよう。駿河、遠江、三河の3国だけでは関東圏の強力な他家に対抗することが難しいのだ。九州は開発重視、東海地方では兵の生産というように、目的を分けて作業を進めていくのが理想である。

❶ 遠江で弓隊を生産し国の守りを固める

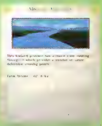
今川家の序盤は、東海地方では織田家、上杉家、武田家の強力な3国ににらまれており、九州地方では、島津家に攻め込まれそうな状況である。そのため、始めは守り主体のプレイとなるだろう。今川家の利点は、遠江で生産可能な弓隊に誉れのボーナスポイントが与えられる点である。誉れが高いと脱走する兵が少ないため、実に役に立つユニットといえる。遠江で弓隊を生産し、九州地方と東海地方の両方に配置して、守りを強固なものとしよう。



弓隊で有名な遠江の情報画面。残念ながら土地はあまり肥えていない

❷ 三河を守りのかなめとして軍勢を配置する

東海地方の守りのかなめは三河である。領地の中に川を持つ三河は、これを利用することで、織田家の攻撃を跳ね返すことができるのだ。ちなみに、上杉と武田は常にお互いで争っているため、駿河や遠江に攻め込んでくることはない。しかし、駿河、遠江は平地であり、守りにくいため、いざというときのためにある程度の兵力はそろえておこう。
九州地方の筑後は、三河同様に川が流れており、守りやすい。しかし、大規模な軍勢に攻められたらひとたまりもないので、多めの軍勢を配置しておこう。



三河の情報画面。川が流れているため防衛に有利な土地だ

❸ 弓隊を中心にした軍勢を編成し敵国へ攻め込む

序盤は地道な内政と軍備が必要となる。特に九州地方は筑前と筑後の肥沃な土地以外はあまり魅力がないため、守りに徹するのが得策といえよう。逆に、東海地方では、軍備が整ったら、勢力争いに積極的に参加したい。戦闘では、弓隊の誉れボーナスが合戦で有利に働くため、弓隊を中心とした軍勢を編成するのがお勧めである。

関東進出への足がかりとして信濃と甲斐を攻略するとよい

諜報ユニットを有効に使う

最強の暗殺ユニットである芸者をはじめとして、忍者や密使、シノビなどの諜報ユニットは天下統一を陰で支える重要なユニットである。

芸者と忍者は、主な任務が暗殺であるが、敵国の情報収集にも活躍する。特に芸者は、作るのに時間と資金がかかるものの、非常に有能なため無理をしてでも生産することをお勧めする。ちなみに、シノビは、国の忠誠度を上げたり、敵の忍者を発見する能力を持っている。

また、建物の中には、諜報ユニットと同じ能力を持っているものもある。中でも、五重のやぐらは、シノビと同じ役割を果たすため、前線にぜひ配置したい建物の一つである。

武将別攻略方法徹底解説～攻撃型武将編～

攻撃型の武将は、周りを強豪に囲まれている場合が多い。そのため、序盤から激しい戦闘を繰り広げることになる。ここでは、始めにどの敵と戦った方がいいかなど、戦略を立てる上で役立つ情報を詳細に紹介していく。

敵国へ攻め込み領土を広げて収入を増やす

島津家、毛利家、武田家、上杉家の序盤は、戦闘がメインとなる。とにかく敵国へ攻め込んで領土を広げていかないと、財政面で苦労することになるのだ。ここでは、各武将の必要のあるユニットの解説と、攻略ルートを紹介していく。

合戦になると、誉れの高いユニットの方が有利になる。途中で敗走したりせず、ねばり強く戦ってくれるのだ

攻撃型武将のPoint

Point 1
足軽兵よりも槍隊や騎馬隊など質の高いユニットの調達を心掛ける。

Point 2
大名や有力な武将が軍勢を率いると、配下のユニットに誉れのボーナスポイントが加算される。

Point 3
能力の高い武将や精鋭部隊は無駄死にさせないように大事に運用する。

島津家の攻略方法

九州の七ヵ国を支配した状態でスタートする島津家は、海に囲まれており、外敵の脅威は少ない。しかし、支配下の国のほとんどが低収入なため、序盤は資金面で苦労するだろう。まずは、九州の土地を中心に開発し、地盤固めを優先するのが得策だろう。

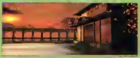
① 序盤は長門を見捨て九州統一に全力を注ぐ

長門では、毛利家との激しい戦闘が繰り広げられるだろう。序盤は、よけいな戦力の消耗を避けるために、長門をあきらめた方が利口だといえる。その分、九州統一に全力を注ぐのだ。始めに攻略したい土地は、今川家が支配している、筑後と筑前、肥前だ。今川家との対決は容易ではないので、全力を挙げて戦いたい。特に、筑後は川が流れているため、簡単に攻め落とせない。できれば、誉れポイントの高いユニットを数多くそろえてから侵攻しよう。

収穫力の低い島津家の支配地では、農地の開発が必要不可欠だ

② 野太刀侍中心の軍勢を作る

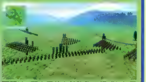
島津家は鉄砲隊を早期に生産できる点がポイントである。小まめに生産して数をそろえて戦闘に備えたい。また、九州を統一するころには、野太刀侍が生産できるようになっている。野太刀侍の生産体制が整い次第、野太刀侍中心の軍勢を大量に作ろう。



野太刀侍は刀道場で訓練すると、より強力なユニットにすることができる

③ 毛利家との対決に備え鉄砲隊と野太刀侍を生産する

九州を統一したら、中国地方と四国地方を同時に攻めよう。四国地方は中立の軍勢が数多く点在しているが、しょせんは寄せ集めの軍勢なので、簡単に攻略することができるだろう。注意したいのが、強力な兵力を有する毛利家の存在だ。この毛利家との対決には、鉄砲隊と野太刀侍で構成した軍勢を投入して全力でのぞみたい。中国地方を攻略したら、全国制覇を目指すことになる。



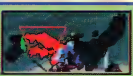
画面は、野太刀侍と鉄砲隊で編成した最強の軍勢。野太刀侍は、くさび形隊列にして攻め込ませよう

毛利家の攻略方法

毛利家の支配国は中国地方をまたがるように横に広がっており、そのほとんどが砂鉄や金山、銀山といった豊富な資源を有している。しかし、すぐ隣には、強力な武力を誇る武田家が存在し、戦争を仕掛けてくるため、開発を行っている余裕はない。毛利家でのプレイは、この武田家をいかに早い段階で攻略できるかにかかっている。もたもたしていると、織田家や島津家、武田家といった強豪をまとめて相手にすることになるのだ。

① ゲームスタートと同時に武田家に侵攻する

ゲーム開始と同時に武田家に攻め込もう。この時、自国の領土に防衛軍がいなくなる覚悟で軍勢を投入する。この作戦が成功し、武田家を中国地方から追い出すことができれば、序盤を有利な状態で進められるはずだ。しかし、失敗したら苦境に立たされることになる。武田家の侵攻に手こずっていると、島津家や織田家が攻め込んでくるからだ。ばくち的なやり方だが、横に広がった毛利家の領土を維持していくのは、それほど難しいのだ。



画面は、武田家を追い出し、中国地方を制圧した状態。序盤でこの状態にしておきたい

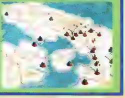
② 長門を攻め落として島津家を九州に閉じ込める

序盤は中国地方の完全な統一を目指すために、近畿地方への進出は避けたい。織田に余計なちょっかいを出すより、島津家の長門を攻略した方が良いだろう。長門を攻め取ることができれば、島津家をしばらくの間、九州に閉じ込めておくことになるからだ。

画面のような陣形で敵を迎え撃てば、起伏に富んだ長門は、強力な防衛線となる。島津家を簡単に退けることができるのだ

③ 安芸、豊後、備中の攻略が天下統一への道

安芸、豊後、備中を武田家の手から奪い取れば天下を統一したも同然だ。中国地方はまれにみる資源の産地で、毛利の支配下となる土地のすべてに土地ボーナスが用意されている。ほとんどの国で砂鉄が採れ、金山や銀山も有している。豊富な資金力を背景に軍備を増強して、数で敵を圧倒していけばいいのだ。



中盤以降は織田家との対決が待っている。機動力と攻撃力に富んだ部隊を集結させ、画面のように一気に攻め込もう

上杉家の攻略方法

横長の領土でスタートする上杉家は、北条家、武田家といった強豪に囲まれており、厳しい状況といえる。生産拠点の陸奥から遠く離れた飛騨や信濃は、序盤の戦闘で失う可能性が高い。唯一救いなのが、越後や出羽、陸奥などの豊かな土地を所有している点である。このため、資金面で困ることはほとんどない。序盤では、信濃以西をあきらめて、陸奥を中心に開発していくことをお勧めする。

❶ 飛騨を見捨てて陸奥、越後、出羽の開発に注力する

飛騨を中盤まで死守するのは難しい。南に位置する北条が、執拗に越後や陸奥を狙って進軍してくるため、遠く離れた飛騨に兵と資金を回せないからだ。ここは、思い切って見捨てて、陸奥と越後、出羽の開発に注力しよう。この3国を中心に確実に軍備を整えて、対北条戦に備えよう。

序盤の上杉家の防衛例。安く調達できる弓隊を画面のように各領地に配置しよう

❷ 近隣諸国を常に偵察しチャンスをうかがう

関東圏には、今川、武田、北条が存在するため、乱戦となることは必至だ。そのため、常に近隣の国を偵察し、交戦状況などを把握するように心掛けよう。チャンスを見つけたら即行動を起こすことが重要なのだ。

攻め込むチャンスを見つけたら、騎馬隊を中心とした編成で奇襲をかけよう

❸ 中盤までは弓隊を中心とした軍勢を編成して戦う

上杉家の利点は、弓隊を安く調達できることである。この点を生かして、中盤までは、弓兵を中心とした軍勢を編成して攻略に当たろう。近隣の北条家を攻め滅ぼし、東北エリアを支配下に置くことができれば高い収入を得ることができるようになる。騎馬兵の誉れボーナスが用意されている甲斐と信濃を前線基地とし、集中的に開発して、攻撃的なユニットの編成に力を入れよう。

甲斐と信濃を拠点にすれば優秀なユニットを楽に生産でき、周りの国へ供給することができる

武田家の攻略方法

ゲームに登場する武将の中で、唯一、序盤から騎馬隊を生産できるのが武田家だ。この騎馬隊は、安価に調達することができるため、ゲームスタート時から、高い戦闘力を有することが可能となっている。しかし、強力な軍勢を持つ反面、周りを強国に囲まれているため、難易度は高い。中国地方の土地は、毛利家に狙われており、今にも攻め込まれそうな状況である。また、本国の甲斐、相模、伊豆は、今川家、上杉家、北条家に隣接しており、常に危険な状態だ。豊かな相模を中心に開発を進め、早い段階で軍備を充実させることが重要となるだろう。

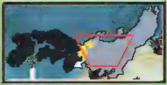
❶ 甲斐と信濃を守りのかなめにする

武田家は、攻めていかなければ身動きが取れない。軍備が整い次第、隣国に攻め込もう。軍備を整えている間は、甲斐と信濃を守りのかなめにして防衛に当たると良いだろう。中国地方は序盤から毛利家に攻め入られる可能性が高い。安芸を攻略されてしまうと、港が使えなくなり、豊後、備中が追いつめられてしまうので注意したい。

騎馬隊への誉れボーナスに加えて、砂鉄が採れる信濃。生産拠点として非常に優れている

❷ 序盤は北条家の土地を奪って資金不足を解消する

豊かな土地を所有していない武田家は、倹約を強いられてしまう。そのため、早急に豊かな土地を手に入れる必要がある。序盤は、甲斐を中心に今川家をけん制しながら、北条家の領土を攻略していこう。



関東以北をのみ込み巨大勢力にのし上がった武田家。天下統一まであと一息だ

❸ 最強の騎馬軍団で北条家を攻略する

信濃を攻略することができれば、武田家本来の強力な騎馬軍勢を作ることが可能となる。ちなみに、武将が直接ユニットを引き連れることで、すべての兵士の戦闘能力と士気が上がるようになっている。戦国最強の騎馬軍団を作り上げたら北条家の制圧に乗り出そう。

武田家の特色である騎馬隊で構成した部隊。この軍団で攻め込めば、敵はひとたまりもないだろう

ユニットの質を高めて合戦を有利に進める

合戦は質の高いユニットの方が勝利しやすい。例えば、誉れの低いユニットを数多くそろえても、精鋭ユニットの突撃を受けてしまうと、すぐに敗走してしまうのだ。

中盤以降は、収入などが安定するため、道場などの施設を充実させてユニットの質を高めることで、楽に合戦に勝利することができるだろう。

特別企画 今秋リリースされる2大国産RPG

アプサラス&レインガルドの発売直前情報

今、Play Online読者の間で人気が高いネットワークゲームといえば、「DIABLO Ⅱ」や「EVERQUEST」などの海外製RPGが挙げられるが、2000年秋には2本の国産ビッグタイトルがリリースされる。発売を目前に控えた「アプサラス」と「レインガルド」のベータ版をプレイして得られた最新情報をお伝えしよう。

文／西尾ゆき（p.090〜091）
菅原有香（p.092〜093）

仲間との協力プレイが必須 力押しではクリアできないシステムを採用

アプサラス
APSARAS

モンスターとの無用な戦闘を避け制限時間内にポータルを探し出せ

ここに掲載した画面写真を見てもらえれば分かるが、「アプサラス」はクオータービューを採用したアクションRPGである。一見「DIABLO」タイプのゲームシステムを想像するかもしれないが、実際にプレイをしてみると多くの点で両者が異なることに気付く。DIABLOの場合、強いキャラクターを育てるには、ダンジョン内で遭遇したモンスターをひたすら倒してレベルを上げるだけでよい。一方アプサラスの場合は、モンスターとの戦闘で“レベル”と“覚醒度”（攻撃の命中度や使用可能な龍術などキャラクターの戦闘力を決める）の二つのステータスが引き上げられるが、覚醒度については、ダンジョンから脱出するとリセットされてしまう。従って、ゲーム開始直後の覚醒度は必ず1ということになる。

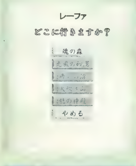
ダンジョン内はたくさんのモンスターが徘徊（はいかい）している上に、迷路のような構造になっている。そのため、何も考えずにモンスターとの戦闘を続けていると制限時間（9分間）をオーバーしてしまい、即死攻撃を仕掛けてくる死神に追われる羽目になる。ダンジョンでは、敵との戦闘でキャラクターを育てなければならないが、それ以上に次の階層に移動するためのポータル（ワープポイント）を探すことが第1の目標となる。

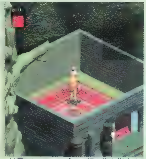
ダンジョンは六つ程度の階層で構成されており、最下層のボスを倒すのが最終目的だが、レベルが低い間は一つの階層を下りるのも困難である。ゲーム中にパーティーライフをすべて消費してゲームオーバーとなると、覚醒度がリセットされるだけでなく、ダンジョン中で入手したアイテムやお金をすべて失ってしまう。このあたりの設定は、「DIABLO Ⅱ」と比べるとややシビアな印象を持つが、モンスターや死神に追い詰められて、ゲームオーバーになりそうな場合、ダンジョンの攻略を中断してレオーニア村に帰れば、ダンジョン内で手に入れたアイテムやお金をそのまま所持することができる。村への帰還はメニューで即座に選択できるので、キャラクターが非力なゲーム序盤は、モンスターとの戦闘だけでなく、アイテム収集を中心にゲームを進行させるのが良さそうだ。

敵の属性に注意してキャラクターの装備を整える

アプサラスを楽しむ上で最も重要なポイントが、プレイヤーキャラクター、モンスター、武器、アイテムなどに定義されている属性だ。属性は、地／水／火／風／空の5種類が存在し、属性間には相性が設定されている。これらの属性は戦闘に大きな影響を与え、プレイヤーキャラクターの属性がモンスターに対して有利な場合は簡単に相手を倒せるが、逆の場合は、いくら攻撃を加えてもダメージを与えられない。

プレイヤーキャラクターの属性は、キャラクター作成時の生年月日の設定により決められるが、属性の異なる武器や防具を装備することで、モンスターとの相性を調整することができる。具体的には、火の属性を持つモンスターに対しては、水の属性を持つ武器や龍術が効果的である。森のダンジョンでは地属性のモンスター、沼のダンジョンでは水属性のモンスターが多く登場するため、レオーニア村で戦闘に





村長のレーファに会って行き先を指定すれば、ダンジョンに移動するためのポータルが開く

1人でダンジョンを解放するのは非常に困難で、パーティーを組んでプレイするのが望ましい

体験版

Information

開発元	：株式会社コーエー
発売元	：株式会社コーエー
問い合わせ先	：株式会社コーエー 045-561-6861
価格	：8,800円（予価）
発売時期	：2000年9月29日

© 2000 KOEI Co.,Ltd.

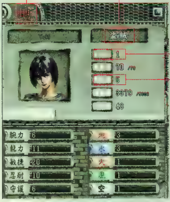
有利な属性の装備を整える必要がある。

属性間の力関係は、地→水→火→風→地というように矢印の方向に対して有利な相性になっており、地は水に対して有利だが、地は風に対して不利となる。ただし空だけは例外で、攻撃時にはどの属性に対してもダメージを与え、どの属性から攻撃を受けてもダメージを受ける。

ダンジョン中に、属性の異なる複数のモンスターが登場する場合、それぞれのモンスターに有利なキャラクターでパーティーを組むのが理想だ。森のダンジョンは6階層で構成されているが、1人で攻略できるのはせいぜい4〜5階層程度までで、ラスボスがいる6階層までたどり着くためには、パーティープレイが必須となるだろう。ラスボスがどの程度の強さを持っているのかは未確認だが、最大8人のプレイヤーが協力すれば、ダンジョンを無事解放できる可能性が高くなるのは間違いない。

プレイヤーキャラクターの属性

プレイヤーキャラクターの職業



モンスターを倒してレベルを上げると、腕力、龍力、敏捷、忍耐、守護のステータスがアップする

ダンジョン攻略中のテンションを示しており、覚醒度が高いほど攻撃の命中度が高く、レベルの高い龍術が使える。ただし、攻略を中断して村に戻ると1に戻る

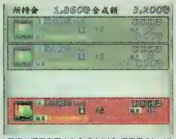
属性に気を付けないといくら攻撃しても敵を倒せず、あっという間にこちらが倒されてしまう

光るつぼを探して付加価値の高いアイテムを手に入れる

ダンジョン内にはいくつものつぼが置いてあり、その中の光るつぼの中には付加価値の高いアイテムが隠されている。アイテムを入手するためには、つぼを壊せばよいが、その場合、中のアイテムまで壊れる危険性がある。光るつぼからアイテムを安全に取り出すには、プレイヤーキャラクターの"盗賊"が最初から持っている"開封の極意書"を使うのが便利だ。つぼの前に立って2秒程度待てば、無傷でアイテムが手に入る。

プレイヤーが持ち歩けるアイテムの数は最大20個で、なおかつ重量制限があるため、実際にはさらに少なくなる。この制限重量をオーバーするとダンジョンへ移動できなくなるため、超過分はレオーニア村で預けることになる。預けるといっても、実際にはメニューでインベントリーメニューを切り替えるだけだが、これによって最大50個のアイテムを保管しておくことが可能だ。この場合、重量は無制限である。

ダンジョンの探索で手に入れたアイテムは、レオーニア村にある店で合成することができる。武器や防具のほかに、魔法を使う上で必須となる"龍術の極意書"を合成することも可能で、極意書を合成すると使用可能な龍術のレベルがアップする。アイテムは、プレイヤー間で交換したりもできるため、アプサラスをプレイする上で、希少価値の高いアイテムの収集がゲームの楽しみとなるだろう。



龍術の極意書同士を合成すれば、極意書のレベルが一つアップする。ただし、合成には大金がかかるため、費用対効果を見て判断する必要がある

プレイヤーが持ち歩くアイテムは右側に、村に預けておくアイテムは左側に配置する。画面上部に表示された"48/70"という数字がアイテムの重量を示しており、この場合、重量が70を超えるアイテムを持ち歩くことができない

龍術を使いこなすためにはさまざまな条件がある

アプサラスでは魔法のことを龍術と呼んでおり、この龍術を使用するためには極意書を装備しなければならない。龍術は、地/水/火/風/空の五つに分類され、各龍術はさらに五つのランクが設定されている。例えば、水の龍術は「鎧→氷→霧→護→凍」の順にランクアップしていき、鎧は自分の防御力を高める効果があり、最高ランクの凍は自分の周りの敵を凍結させてダメージを与える。ただし、覚醒度1ではランク1の龍術しか唱えることはできないため、上位ランクの龍術を唱えるためにはダンジョン内で経験値を稼いで、覚醒度を上げなくてはならない。プレイヤーのレベルによっては龍力が足りないために龍術が使えなかったり、自分が使おうとしている龍術の属性が、攻撃対象のモンスターの属性に対して不利な場合は、龍術が無効となる。

また、龍術を使用すると生命力を消費するため、現在の生命力が龍術の必要生命力より少ない場合も使用できない。ただし、強力な龍術が使えることが有利かというと、そうではないのがアプサラスの硬派な特徴だ。さらに、キャラクターによる制限もあり、剣士や盗賊は覚醒度がアップしても、キャラクターの特性として低ランクの龍術しか唱えられない。従って、龍術を駆使してゲームをプレイしたい場合、龍神官か龍術士を選ぶ必要がある。

水の龍術のランク2に当たる"氷"。敵に対して氷塊を投げつけ、氷結状態にして行動不能にする

地の龍術のランク3に当たる"奪"。敵にダメージを与えると共に、自分の生命力を回復させる効果がある

RAYNEGARD NET FOUR ENTERTAINMENT

今秋のサービス開始に向けて開発が進む国産ネットワークRPG「レインガルド」。今回は、このゲーム独自の楽しみ方であるイベント追跡と、究めるためには多大な労力と資金が必要になる6種類の武器製造スキルシステムについて紹介しよう。

3カ月という限られた期間で楽しむ多彩なイベントとミッション

期間限定のさまざまなイベントを用意

リアルタイムで次々と起こるイベントをミッションと関連付けながら追跡する

ネットワークRPGにおける戦闘以外の楽しみというと、プレイヤー同士のコミュニケーション、アイテムを作成するスキル、そしてクエストという、三つの要素がまず思い浮かぶ人が多いのではないだろうか。このいずれについても、3カ月という時間制限が課せられているのが「レインガルド」の特徴である。中でも、クエスト(ゲーム内ではミッションと呼ばれる)はさまざまなイベントと密接に関係しているので、独特なライブ感覚を楽しむことができる。

レインガルドのイベントは世界各地でリアルタイムに進行していくので、時期を逃すと、次のサイクルが再び始まるまで体験するチャンスを失ってしまう。イベント直結型ミッションの場合、それを解く楽しみもお預けになってしまうのである。なるべく多くのイベントに参加しようとする場合は、NPCの会話に注意を払い、場所や時間を調べて、あらかじめイベントの発生する場所に移動しておくなど、スケジュールに気を配っておく必要がありそうだ。

多くのミッションは各種イベントと深いつながりを持っているため、イベントの経過を見守りながら、収入とスキル向上を見込んでミッションをこなしていけば、レインガルドの世界をより深く楽しむことができるだろう。レインガルドでは、モンスターを倒してもお金を得ることができないため、ミッションクリアの報酬も収入源の一つとして考慮しておく必要がある。長距離の移動を要するお使いのミッションや、ダンジョンのボスを倒すミッションなどは、苦労に見合っただけの金額が報酬として得られるのだ。

ノイベリー役所にて、レイナード国での地域ランキング戦に参加しようとしているところ。ランキングの順位を上げるには、ルグライゼというモンスターの牙が必要になるらしい。この牙は、モンスター退治のミッションにも利用できるため、どちらに使うか悩んでしまう

NPCとの会話はイベントの経過によって細かく変化するため、小まめに話を聞いておけば、だいたいの様子をつかむことができる。国境の町には、両方の国から情報が入ってくることもある

また、積極的にミッションをこなすことは、ミッションクリアランキングの順位を上げる結果につながる。レインガルドでは、ミッションクリアランキング以外にも製造スキルランキング、戦闘ランキング、地域ランキングなど、各種ランキング制度が存在する。ほとんどのランキングは自動的に順位が更新されていくが、地域ランキングだけはやや特殊で、役所に行って自ら参加表明をする必要がある。これには、国ごとの指定アイテムをできるだけ多く集めるなど、宝探し的な要素が多分に含まれているのだ。

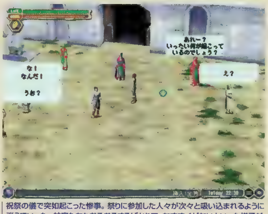
初期のイベント紹介　レイナードにおけるなぞの国民消失事件

レイナード。古代文明レインガルドの歴史と伝統を引き継いだこの国では、歴史にまつわる神秘的なイベントや不可解な事件が数多く発生する。大陸の各地から人々が集まり、さまざまな情報が集まってくるので、イベントをメインに楽しんでいきたいというプレイヤーにお勧めのスタート地点だ。

著者がレイナードに観光に訪れた時期は、ちょうど年に一度の祝祭の儀が行われる時期であった。祝祭の儀とは、その年の息災を祈願する伝統行事であり、国を挙げてのお祭りでもある。例年どおり、祝祭の儀は古代の栄華の香りを今も残す閃光宮で行われた。何ごともなく、穏やかに祭事は進んでいたが、事件はその時起こった。

突然、閃光宮にいくつもの輝く球体が現れた。空中で妖しい光を放つその球体は、祭りに参加した人のほとんどすべてを飲み込んでしまったのだ。人々の悲鳴が次々と上がり、会場は一瞬にしてパニックとなったが、すぐに恐ろしい静寂が訪れた。運良く、第4神官はこの怪現象から逃げおおせることができたのだが、首都ノイベリーは大混乱に陥ってしまった。

この事件以後、ノイベリー周辺、特に神官たちが集まる光の館では、この国民消失イベントにかかわるミッションがいくつも発生するようになる。毎週土曜日22時から始まる定例の儀にて、今後の調査や行方不明者の捜索について光の館の神官たちによる話し合いが行われているのだが、ミッションをこなすだけでなく、この会議の経過を見守ることによって、状況がより良く理解できることだろう。



祝祭の儀で突如起こった惨事。祭りに参加した人々が次々と吸い込まれるように消えていった。神官たちもおろおろするばかりで、なすすべがないといった様子だ

Information

開発元	：株式会社カプコン
発売元	：株式会社宝島社
問い合わせ先 E-mail	：レインガルド観光公社 contact@raynegard.com
価格	：4,980円(予価)
サービス開始時期	：2000年11月1日(予定)

©CAPCOM,.LTD 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

6種類の武器を作成して最高の武器職人を目指そう

時間制限の中で競い合う製造スキル

レインガルドでは、製造スキルを使って武器と薬を作成することができる。このうち、傷薬や解毒剤など薬の作成にはスキルレベルというものが存在しない。レシピとなる古文書と材料があれば、材料を入手する難易度の差はあるものの、復活の薬でさえ、だれでも作成可能となっているのである。その手順も、材料がそろった状態で古文書をダブルクリックするだけと、これ以上ないというほどシンプルだ。

武器の作成は、これよりやや手間がかかる。何回も繰り返し作成することによって製造スキルのレベルが上昇し、次第に強力な武器の作成が可能となる。作成に必要な製造スキルレベルは古文書に明記されているが、6ヵ国のそれぞれで使われている主要な武器（大剣、カタナ、ボウガン、弓、斧、やり）が、別な製造スキルとして扱われているので、何でも作れる武器職人になるには大変な資金と労力が必要となるだろう。

3ヵ月という限られた時間の中で、どこまでスキルレベルを上げることができるかは工夫のしどころである。その成果は製造スキルランキングとして高く評価され、各国の役場内の掲示板に表示される。完成品には製作者の銘が入るあたりも、製造スキル好きを満足させる要素の一つだ。製造スキルをとことん極めたい人であれば、もっと複雑な作成過程を望むかもしれない。しかし、それではできるだけ多くのプレイヤーに手軽に楽しんでもらうため、簡単な操作方法に徹底したレインガルドのポリシーに反してしまうことになるだろう。

生産スキルランキングをはじめ、各種ランキングは役所のトロフィー型の掲示板をクリックして確認することができる。順位は、ご覧のとおりポイント性となっている

武器作成に必要となる材料の入手方法

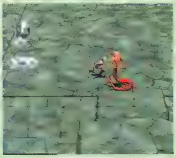
初歩的な武器の古文書は武器店にあるが、そこで売られているのはその国名産の武器のみである。ほかの種類の武器を作りたいときは、その武器が使われている別の国の武器店から入手する必要がある。また、上級武器の古文書はダンジョンの奥深くに眠っている場合が多く、ものによってはそこのボスを倒さなければならない。剣の腕を最低限磨いておくか、一緒に旅に同行してくれる仲間を探したり、手数料を払って譲ってもらうなどの工夫が必要になるだろう。

一方、古文書とは別に必要となる鉱石は、鉱山に出向いて手に入れる。とはいっても、実際に掘る作業が必要になるわけではなく、鉱山の穴の中に行けば鉱石が地面に落ちているので、それを拾い集めれば良い。鉱石は一定時間でまた同じ場所に出現するが、その数は決して多くない。資源が枯れることはないもの、プレイヤーの人口が多い時間帯には競争となることがが予想される。

一般に、町に近い鉱山では鉄や銅などのポピュラーな鉱石が多く採取できる。また、人里離れた鉱山では、モンスターが巣食っている可能性はあるものの、質の良い鉱石が入手できるようになっている。さらに、同じ鉱山でも、階層がより深いほど、珍しい鉱石が眠っている可能性が高い。そのほか、非常にまれではあるが、食物や薬草などのように、フィールド（そのうち、草原地帯は除く）に鉱石がいきなり落ちている場合もある。岩場や砂漠地帯では、思わぬ拾いものが期待できるかもしれない。

鉄鉱石を手に入れるためには、戦闘のスキルもおろそかにはできない。以前のバージョンと比べると、敵から反撃を受けずに連続で攻撃が当たった場合、その数が表示されるようになった。何やら格闘ゲームのような要素だが、どういった影響があるのかは今のところ不明である

鉱山には、このように鉱石が一定の場所に散らばっている。拾うだけなので簡単に思えるが、広さの割には鉱石の量は少なく、すぐに採り尽くしてしまうだろう。鉱石が再び出現するには長時間待たなければならないため、じゅうぶんな量の鉱石を手に入れるには手間がかかる



多くのダンジョンには、ボスが数匹の配下と共に配置されている。鉄鉱石の種類によっては、このボスを倒さなければ入手することができないのだ。ボスのいるエリアに入るとBGMが変わるので、思わず緊張してしまう

派生するミッションその① 古代の研究書

閃光宮は、忌まわしい事件と時を同じくして現れたモンスターに占拠され、おいそれとは足を踏み入れることができない、危険な場所へと変わり果てた。公務で身動きの取れない神官に代わり、閃光宮に入り込み、事件の解明に役立つと思われる古書“フレアピット入門”を入手しよう。ただし レインガルド語の知識スキルがないと、本を手に入れたとしても、プレイヤーには何の本かを判断することはできないだろう。

神官シャルドルスタンの依頼を受け、閃光宮に隠された古書を探すこととなった。目的地は地図画面に×印で表示される。ミッションの難易度は報酬額でだいたい判断することができる。これはアイテムを探すだけなので難易度は低く、報酬はそれなりだ

派生するミッションその② 閃光宮のモンスター退治

別な神官からは、閃光宮を荒らすモンスター“ルグライゼ”を退治して、その牙を持ち帰ってほしいと依頼される。モンスター退治は高報酬が見込める上、戦闘スキルの向上とランキングの上昇を同時に狙うことができるので、このミッションはお勧めの一つだ。

同じく、神官たちの集う「光の館」で受けられるミッション。こちらはモンスターを倒して証拠の品「ルグライゼの牙」を持ち帰るというもの。倒したからといって必ず牙が手に入るわけではないが、2万を超える報酬は魅力的だ

UNIBALL

オンライン上で手軽に遊べるサイバーな球技ゲーム

今月は、未来型の球技ゲーム「UNIBALL」を取り上げる。ゲームタイプにはドッジボールとホッケーがあり、宇宙空間のマップで自機を操作しながら、相手チームとの対戦に挑む。軽快な動作と単純明快なゲーム内容が魅力だ。

文／杉山淳一

空き地で友達と一緒にボール遊びをするような感覚

「UNIBALL」は、宇宙船のようなマシンを操ってボールを奪い合う対戦球技ゲームだ。主な操作は、カーソルキーでの前進、後退、左右回転、マウス右クリックでのジェット噴射、マウス左クリックでのボール発射、という6パターン。操作は単純であるものの、このUNIBALLでは多数のマップと二つのゲームルールが用意されており、奥の深い対戦が楽しめるのだ。それは、子供のころ友達と空き地に集まって、1個のボールで飽きずに遊んだ記憶にも似ている。ちょっと息抜きをするつもりが、ついつい時間を忘れて熱中してしまうのだ。

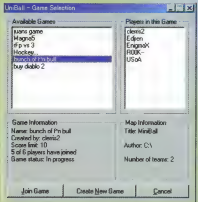
ゲームへの参加方法も単純で、公式ホームページ(http://ubcentral.starshadow.com/)からZIP形式の圧縮ファイル(879KB)をダウンロードし、任意のフォルダに解凍してゲームを起動するだけ。個人情報の登録作業は一切無いし、待ち合わせロビーで対戦相手を募る必要も無い。ゲームを起動すると、ユーザーIDとパスワードの入力を求められるが、ここで任意のIDとパスワードを設定して、同名のIDがほかに無ければ登録は完了。IDとパスワードは保存できるので、次回からはより迅速にゲームをスタートできる。呆気ないほど簡単だ。

ゲームサーバーに接続すると、現在開催中の試合一覧が表示される。それぞれの試合の参加上限と現在の参加人数も表示されるので、上限に達していない試合を選んで、“Join Game”ボタンを押せば試合へ参加できる。試合途中での参加、退場も可能だが、試合はチーム対戦になるため、参加の際に人数のバランスが保てるように、自分が属する陣営は自動的に決定される。途中から参加しても歓迎してくれるけれど、途中退場を繰り返すのは良いマナーとは言えないので自粛しよう。どの試合も定数に達している場合は、自分で試合を立ち上げることも可能だ。

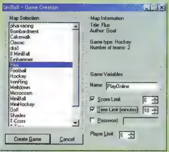
ドッジボールとホッケー 2種類のゲームで白熱

ゲームタイプは、ドッジボールとホッケーの2種類がある。

ドッジボールは最大4チームでの対戦で、自軍の色と同じボールをキャッチして、ライバルチームのマシンにぶつけてポイントを獲得する。一つのチームにつきボールは8個も用意されているので、四方八方からライバルチームのボールが飛んで来るし、マップ上に静止



ゲームを起動すると、開催されている試合の一覧が表示される。"Available Games"欄に表示される試合をどれかクリックすれば、その試合の情報が確認できる。定員に達していないものに参加しよう。参加者が奇数の試合に参加すると、人数バランスが取れるので歓迎される



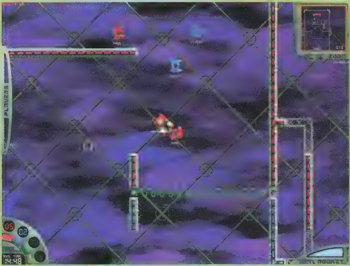
すべての試合が定員に達している場合は、自分で試合を立ち上げる。たくさんのマップの中から自分の気に入ったものを選ぼう。マップによってゲームタイプが決められているので、きちんと確認しておきたい

画面左上にチャットメッセージ、左下にスコア、右上にマップ、右下にジェット噴射のエネルギーがそれぞれ表示されている。自機の周りにある白い円はレーダーを示す。このレーダーでは、ホッケーのときは白い点がボールの位置を示し、ドッジボールのときは各チームのボールの位置を示す

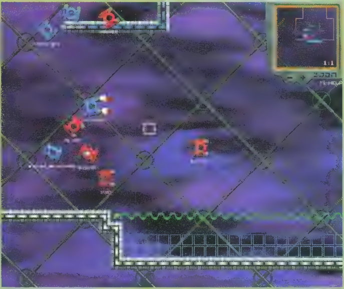
Information

OS:	Windows 95／98／NT 4.0／2000
CPU:	Pentiumクラス以上
メモリー:	8MB以上
ビデオ:	DirectX対応、メモリー2MB以上
HD容量:	1MB以上
サウンド:	Windows対応カード
モデム:	28.8kbps以上
URL:	http://ubcentral.starshadow.com/

ワークゲーム



マップには特殊な仕掛けも登場する。緑色の波線部分は、ボールをはじき返すバリアだ。ボールを発射してもはね返ってしまうが、マシンでボールを保持していれば通過できる



ホッケーの試合では、ゴールネットと自動で動くゴールキーパーが登場する。ゴールがバリアでふさがれている場合は、マシンごとゴールへ飛び込まないと得点にならない

しているライバルチームのボールに触れただけでも、相手チームの得点になってしまう。積極的にボールを当てに行く戦い方もできるし、ライバルの通り道にボールを転がしておくという戦略も有効だ。制限時間内に最も多くの得点を稼いだチーム、または、あらかじめ設定したポイントに最初に到達したチームが勝利となる。なるべく大人数で遊ぶと面白い(最大16人が同じマップでプレイ可能)。

ホッケーは、参加者が赤と青の二つのチームに分かれて対戦する。マップ上に出現する一つのボールを奪い合って、自分のチームのゴールに運べばポイントになる。ボールに触れると、マシンの中央に格納されるので、そのままゴールに飛び込んでもいい。また、マウスの左ボタンを押すと、カーソルで指示した方向にボールを発射できるので、シュートしたり、仲間にパスしたりもできる。ライバルにタックルされるとボールを放してしまうので、なるべく味方同士でパスをつないだ方が、早くゴールに到達できるだろう。あらかじめゴールに近い場所でパスを待っている間に、仲間がうまくパスしてくれた時や、ライバルにタックルされる寸前に、味方へスムーズなパスを出せた時はとてもうれしい。

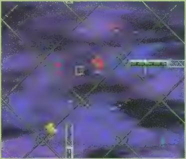
これら二つのゲームタイプは、それぞれ異なる種類のマップを使う。ゲームの選択時にはルールが表示されていないけれど、マップ名を覚えられれば、どちらのゲームタイプなのかが分かるようになる。ドッジボールとホッケーでは、圧倒的にホッケーの方に人気があるようだ。アメリカのアフターファイブに当たる、日本時間のお昼前後ではドッジボールの試合も開催されているが、24時間いつでもオープンしているのはホッケーの方だ。その中でも人気のあるゲームは、ゴールの前にボールだけを弾くバリアを設置しているマップ。得点するためには、マシンでボールを保持したままゴールに飛び込まなくてはならない。つまり、アメリカ人の大好きなフットボールが再現されているというわけだ。

みそっかすにはなりたくない!
空き地には空き地のルールがある

マシンには慣性が作用する上に、移動スピードも遅めなので、マップを自由自在に動き回れるようになるまでには時間がかかる。こちらが右往左往している間に、熟練したプレイヤーたちはスイスイと確実にボールをやりとりし、しかもチャットで「パスしろ」「こっちだぞ!」などと声を掛け合っている。まるで一流のサッカー選手が、フィールドを自在に駆け巡っているようだ。そういうプレイヤーたちにとって、不慣れなチームメンバーの存在は邪魔なようで、中には名指しで「君のチームのSUGIってやつは静かだね」「ああ、使えねぇ。寝てるんじゃないかな」なんて言う嫌なやつもいる。“ああ、そういえば子供のころの僕って、空き地でみそっかす扱いされていたなぁ”と、すごく落ち込んでしまった。こんなときは、むしろ英語の意味が分からない方が幸せにプレイできたかもしれない(笑)。しかし、こういうプレイヤーは仲のいいライバルとの1 on 1をやりたいらしいと見受けられたので、僕は同じマップでほかにも何人かいたみそっかすたちをチャットで誘い、大人数で参加可能なドッジボールの試合をクリエートした。

もともと単純な操作のゲームなので、動きでまごつくのはゲームに参戦してから2時間程度のこと。10試合ほど経験すれば、だれもが互いの足を引っ張らない程度に上達できる。ボールをキープしたままのチャットはまだ難しいけれど、動きながらパスをキャッチ&リリースしたり、ゴールに飛び込みながらパスを受けたりしてポイントを獲得するという連携プレイができるまでになった。初めてこの試合で顔を合わせたチームメートと、連携プレイができるのはすごくうれしい。ゲームに付属しているチャットツールでは、今日出会ったばかりのチームメートたちと、「いつか常連たちに挑戦状をたたきつけよう」と、大いに盛り上がった。

ライバルが保持しているボールを奪うために体当たりする。ペアを組み、1人が体当たりした後で、もう1人がボールを拾うのだ!



参加者が多いと盛り上がるドッジボール。ボールとライバルの位置をレーダーで確認し、着実に当てていこう。地雷のように配置されたボールに注意せよ!

ハマリ度ランキング
金メダル

チームプレイの楽しさをとても手軽に味わえる。みんなで協力し合ってゴールしたときは、そう快な気分になるだろう。腕が上達したら、自分のチームを結成して公式ホームページに登録し、リーグ戦にも参加しよう。

VIDEOCARD

32ビットカラーで驚異のパフォーマンスを見せる ATIテクノロジーズ RADEON 64MB

ATIテクノロジーズの最新ビデオチップRADEONを搭載したビデオカードの出荷が2000年7月末に始まった。同ビデオチップは、現時点でGeForce2 GTSに唯一対抗できるスペックを持っているが、ゲーム用途で同程度のパフォーマンスを引き出すことができるのか。RADEON 64MBのサンプル版を使ってテストしてみた。 文／ユービック・コンピューティング 平澤寿康

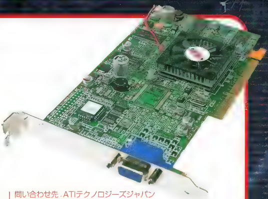
パッケージによって仕様が異なる高クロックのリテール版が魅力的

2000年9月号（p.094）で紹介したRADEON搭載カードのサンプルは、ビデオ入出力端子やDVI端子を装備していたが、今回評価に使用したのはそれらが付属しないバルク品仕様（パソコンへの組み込み用途で供給される製品）のRADEON 64MBである。ビデオ入出力端子を装備した製品は、リテール版（箱入りで販売されるパッケージ）として出荷される。

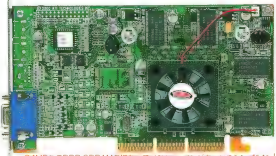
メモリーは64MBのDDR SDRAMを搭載しており、ビデオチップの名称がそのままビデオカードの名称でも使われている。64MBものメモリーを搭載している割に、ビデオカードとしてはとてもコンパクトにデザインされている印象を持つ。

今回入手したサンプルカードは、HYUNDAI Electronics社製のDDR SDRAM（HY5DV651622TC-G6）を搭載していたが、このチップの仕様は動作クロックが166MHz（DDR動作で333MHz）である。RADEONはビデオメモリーとして最大400MHz動作のDDR SDRAM／SGRAMをサポートしているが、この上限速度で動作するメモリーは残念ながら搭載されていない。ビデオカード用設定ユーティリティ「PowerStrip」を使ってコアクロックを調べてみたところ、166MHzとなっており、こちらも当初発表されていた200MHzよりクロックが抑えられている。どうやら、RADEONの動作周波数は、バルク品の場合はコアクロックとメモリークロックがどちらも166MHz、リテール版はコアクロックとメモリークロックが183MHzに設定されているようだ。

2000年7月末に英語版リテールパッケージ（32MB）の出荷が開始され、3万9,800円という価格が付いているが、追って日本語パッケージがリリースされれば、32MB版が2万8,000円、64MB版が3万9,800円程度で購入できると思われる。また、バルク品はそれより4,000～5,000円は安くなりそうだ。



問い合わせ先 ATIテクノロジーズジャパン
TEL 03-5275-2241
http://www.ati.com/jp/pages/jp_index.html



64MBものDDR SDRAMを搭載していながら、コンパクトかつシンプルなデザインのRADEON 64MB。クロックがやや低めに設定されているため、SPECTRA 8400が採用している、外部からの電源供給を必要としない

プロパティメニューのDirect3Dの項目で、アンチエイリアシングの設定が行える。ただし、GeForce2 GTSのように効果の強弱は調整できないようだ

RADEONがサポートする主なビジュアルエフェクト

RADEONは、1.5Giga texel／秒という強力なレンダリングエンジン"Pixel Tapestry"を搭載し、さまざまなビジュアルエフェクトをサポートしている。2000年9月号では、その中からKey Frame Animationと4 Matrix Skiningの例を紹介したが、今回はそれ以外のビジュアル機能を紹介する。

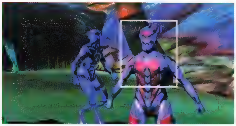
まずは、Bump Mappingだ。RADEONは、Emboss Bump Mapping、Dot Product 3 Bump Mapping、Environment Mapped Bump Mappingという、DirectX 7でサポートされている3種類のBump Mappingをすべてサポートしている。Environment Mapped Bump Mappingは、Millennium G400がすでにサポートしているが、Dot Product 3 Bump MappingをサポートしたのはRADEONが初めてだ。

「エボルバ」は、最新パッチを当てることでDot Product 3 Bump Mappingをサポートする。Dot Product 3 Bump Mappingの画像は、Bump Mappingをオフにした画像よりも画面内の物体の質感が大幅に向上しており、キャラクターのボディーの模様はMOD 2X Bump Mappingの画像よりも細かな部分まで表現できている。

また、最大三つのテクスチャーを同時に張り合わせることができるParallel Texture Processingも、RADEONの特徴の一つ。例えば、ベースとなるテクスチャーにライティングによるエフェクトと物体表面の質感を表現するテクスチャーを合わせれば、よりリアルな質感を再現できる。

これら以外にも、ガラスなどへの映り込みや水面の揺れの再現など、さまざまな描画エフェクトが用意されている。こういった描画エフェクトを利用することで、ゲームのグラフィックは品質が大幅に向上するはずだ。もちろん、それにはゲーム側が各エフェクトをサポートする必要があるが、これらの機能の多くがDirectX 7でサポートされており、ゲーム側のサポートも進んでいくはずだ。

MANIAX

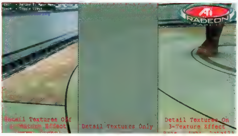


MOD 2× Bump Mappingに設定すると、ボディーの光沢感や背景の質感が向上するが、Dot Product 3 Bump Mappingに設定すると、ボディーの模様がより細かく描画され、全体的な質感がさらに向上する

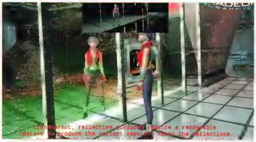
Bump Mappingオフ

MOD 2× Bump Mapping

Dot Product 3 Bump Mapping



Parallel Texture Processingのサンプル。左側がベースのテクスチャーとライティングによるエフェクトのみの画像で、その画像に3枚目のテクスチャー（画面の中央部分）を加えたものが右側の画像。床の質感が大幅に向上しているのがよく分かる



女性キャラクターの姿がガラスに映り込んでいるが、半透明処理でガラスの先にある風景も表現されている

高解像度、32ビットカラーでGeForce2 GTS以上の性能を確認

ジオメトリーエンジンの演算能力、コアクロック、フィルレートなど、RADEONの主な仕様は、GeForce2 GTSと非常によく似ているため、RADEONはGeForce2 GTSに匹敵するパフォーマンスを持つことが予想される。ただ、前述したように、テストに使用したサンプルカードはコアクロックやメモリークロックがやや抑えてあり、さらにドライバもベータ版（Ver. 4.12.3044）であるため、チップ本来のパフォーマンスを最大限引き出せていない可能性が高い。しかし、ベンチマークテストの結果は非常に興味深いものとなった。

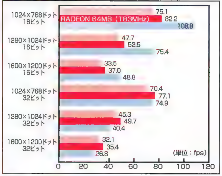
「QUAKE Ⅲ ARENA」と「3DMark2000」の結果を見てもらうとよく分かるが、16ビットカラーでは比較用に用意したGeForce2 GTS搭載カード（カノープスのSPECTRA 8400）の結果をすべての解像度で下回っている。しかし、32ビットカラーモードでは、低解像度では若干下回るかほとんど同じで、解像度が高くなればなるほどRADEONの方が良い結果を出している。また、RADEONの結果は、16ビットカラーと32ビットカラーとの間に差がほとんど見られないという面白い特徴もある。GeForce2 GTSでは同一解像度で16ビットカラーと32ビットカラーとの間には3割〜5割ほどのパフォーマンスの差があり、ほかのビデオチップでも同様の傾向となるのが一般的だが、RADEONではほとんど誤差の範囲といってもいいほどの違いしかない。

次に、PowerStripを利用し、コアクロックとメモリークロックを183MHz（リテール版のクロック）に設定してテストを行ってみた。クロックアップすると動作が不安定になる危険性があるが、今回利用したカードに関してはまったく問題なく動作した。また、計測値もクロックの上昇分とほぼ同等の約1割ほど向上している。

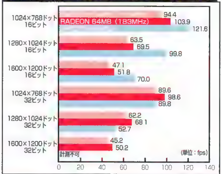
ATIテクノロジーズは、RADEONの32ビットカラーでのパフォーマンスの高さを以前から強調していたが、今回のテスト結果はそれを裏付けるものとなった。つまり、RADEONは32ビットカラーでこそ、その能力を発揮できるビデオチップというわけだ。

そして、このパフォーマンスが、200 MHzを下回るクロック（166 MHz）で発揮されているという点はかなり驚きだ。今後フルスピードで動作する製品の登場と、ビデオドライバの改良などにより、2〜3割程度のパフォーマンスアップは簡単に実現できる可能性がある。そういった意味では、RADEONはGeForce2 G TSのライバルになり得るだけでなく、2000年夏のビデオカードの主役だといっていい。

QUAKE Ⅲ ARENA



3DMark2000：Game1 Low Detail(Hardware T&L：オン)



3DMark2000：3DMark Result（Hardware T&L：オン）

計測環境　CPU／Pentium III 800EB MHz、マザーボード／ASUS P3V4X、メモリー／128MB、OS／Windows 98 Second Edition＋DirectX 7.0a

注意事項　ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカー保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知ください。

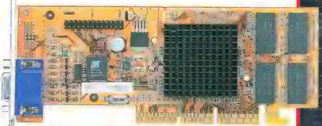
1万円台の低価格で購入できる Hardware T&L対応GeForce2 MX搭載カード

ビデオカードのマーケットを牽引しているnVIDIA社から、新しいビデオチップGeForce2 MXが登場した。同チップは、GeForce2 GTSをベースに機能の一部を制限した廉価品だが、GeForce 256を上回るパフォーマンスを持つことが予想される。今回は、2000年7月下旬より店頭出荷が開始された実機が入手できたので、ベンチマークテストを行ってみた。　文／ユービック・コンピューティング 平澤寿康

GeForce 256より低価格だが性能は同等以上のGeForce2 MX

GeForce2 MXは、開発コード“NV11”と呼ばれていたビデオチップで、GeForce2 GTSをベースにしているが、両者は細かな仕様が異なっている。GeForce2 GTSのレンダリングエンジンは4本のレンダリングパイプラインを持ち、それぞれが同時に二つのテクスチャーデータを扱える。一方、Ge Force2 MXは、同パイプラインの数が半分になっている。ビデオメモリーは、SDRAMまたはDDR SDRAMを最大64MBまで搭載できるが、DDR SDRAMを搭載した場合のメモリーバス幅は64ビットに制限されている。以上の仕様によって、GeForce2 MXのレンダリング性能はGeForce2 GTSの半分以下となる。ただし、コアクロックはGe Force 256（120MHz）より46％もアップした、175MHzで動作している。

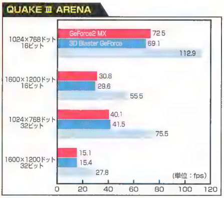
GeForce2 MXには新機能もいくつか追加されており、中でも“TwinView”機能が注目される。これは、1枚のビデオカードでマルチモニターを実現する機能で、Millennium G400のDual Headと同等の機能だ。今回テストに使ったProlink Microsystems社のPixelView GeForce2 MX（SDRAM 32MB搭載）は、TwinView機能を装備していなかったが、今後二つのRGB出力端子を持った製品やビデオ出力をサポートした製品が登場するものと思われる。

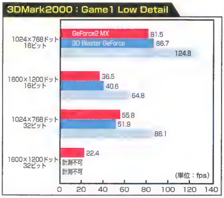


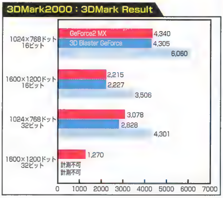
Prolink Microsystems社のPixelView GeForce2 MX。バルク品の実売価格は1万4.800円。URL：http://www.prolink.com.tw/

ベンチマークテストの結果はグラフで示したとおりで、比較用に用意したGeForce 256搭載カード（クリエイティブメディアの3D Blaster GeForce 32MB AGP）と比べると、パフォーマンスはほぼ同じか若干上回るという結果であった。恐らくパフォーマンス的には、SDRAMを採用したGeForce 256搭載カードと、DDR SDRAMを採用したGeForce 256搭載カードの間に位置していると思われる。

GeForce2 MX搭載カードは、2000年7月下旬の時点ですでに出荷が開始されており、1万5,000円前後で販売されている。GeForce 256搭載カードの実売価格が1万円台後半であるため、GeForce2 MX搭載カードのコストパフォーマンスは大変魅力的だ。これまで価格がネックで、Hardware T＆Lをサポートしたビデオカードを持っていなかったゲーマーは、ぜひ購入を検討してみてほしい。





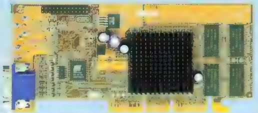


計測環境：CPU／PentiumⅢ 800EB MHz、マザーボード／ASUS P3V 4X、メモリー／128MB、OS／Windo ws 98 Second Edition＋DirectX 7.0a

ASUSTeK Computer社もGeForce2 MX搭載カードを製品化

大手マザーボードメーカーとして知られるASUSTeK Computer社からも、GeForce2 MX搭載カード（AGP-V7100）が製品化された。製品ラインアップは、ビデオ出力の有無やデジタルフラットパネル用の出力端子（DVI出力）の有無などで、計3モデル6製品で構成される。実機によるテストは間に合わなかったが、TwinView機能によってマルチモニター環境が簡単に構築できるはずだ。

日本では2000年7月末より、TwinView非対応版の出荷が開始されており、実売価格は1万7,800円となっている。



製品の問い合わせ先　ユニティ　TEL 03-5812-6136
URL　http://www.unitycorp.co.jp/

マルチプレイで勝つための お勧め機体とテクニックを解説

フライトシミュレーターに新機軸を打ち出した『蒼きウル』のCFSアドオン第2弾が登場

ドラマチックなストーリー展開で より感情移入しやすくなったウルCFSⅡ

前作の発売から約半年。キャンペーンモードが搭載され、新機種も追加された「蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュールⅡ」(以下、ウルCFSⅡ)が早くも登場する。目に見えない部分でも変更が加えられており、特筆すべきは、フライトモデルが素晴らしく改善されている点である。フライトシミュレーター(以下、FS)ファンとしてはうれしい限りだ。

ウルCFSⅡは、マイクロソフト「Combat Flight Simulator」(以下、CFS)のアドオンパック。日本を代表するメカデザイナー陣8名(横山宏、大友克洋、宮武一貴、士郎正宗、御厨さと美、小林誠、山下いくと、貞本義行の各氏)がデザインした、ほかのFSでは決してプレイできない個性的な機体を操縦することができる。世界設定は、ガイナックスが現在企画中の劇場用アニメーション『蒼きウル』に基づいている。独自の世界観とキャラクターが織り成す、第2次世界大戦でも現代戦でもない、異空間での戦いが満喫できる仕上がりになっているのだ。特に今回は、キャンペーンモードの随所で、各機体を操縦するパイロットたちのドラマが展開されるため、戦闘へのモチベーションがよりいっそう高まることだろう。なお、ウルCFSⅡのキャラクターデザインは、『ふしぎの海のナディア』『新世紀エヴァンゲリオン』『フリクリ』などを手掛けた貞本義行氏によるものである。

ウルCFSⅡの開発者 "甘味屋"氏と白熱バトル!

今回の記事作成に当たり、ガイナックス開発陣の方と対戦する機会を得た。お相手していただいたのは"甘味屋"氏。開発者ということから、相当やり込んでいる可能性を考慮し、こちらも手加減なしで風車屋を投入。第1戦は、甘味屋氏が虹屋をチョイスし、目が回るほど激しい旋回戦となる。あまりに早い旋回スピードに、目が慣れるまで3分間以上を要したが、その後は虹屋の旋回半径内に入り込んで、ちまちまと9mm機銃を撃ち込む。だが、10分間ほどの旋回戦の末、甘味屋氏の弾切れで終了。結構な数を撃ち込んだのに、虹屋からは煙一つ出ていなかった。

その後、虹屋(筆者)対援護機 緑(甘味屋氏)、海猫屋(筆者)対霧笛屋(甘味屋氏)という組み合わせでバトルしたが、いずれも甘味屋氏の地上激突という形で幕を閉じた。30分間以上の対戦で互いに発射した弾数は1万発を超えていたと思うが、筆者の機体には傷一つ付いていなかった。

以上の経験から、ウルCFSⅡのバトルでは射撃可能な時間が一瞬なので、武器の設定を強くして対戦すると、スピーディーかつスリリングな戦いが楽しめると言える。

風車屋と虹屋の対決。虹屋は後方武装が無いので、画面の位置まで寄ることができる。だが、これが強力な後方武装を備えている弔辞屋だったら、風車屋はこの時点で死を覚悟しなくてはならない

マルチプレイを有利に運ぶ 基本テクニックを習得せよ

ウルCFSⅡでは、もちろんマルチプレイも可能だ。ユニークな飛行特性を持った各機体による対戦は、一般的なFSとは多少勝手が違うように感じるかもしれない。しかし、ウルCFSⅡでの対戦においても、一般的なFSの対戦テクニックを応用することは可能だ。ここでは、必ずマスターしておきたい、二つの基本的なテクニックを紹介しよう。

必勝テクニック1 先読み撃ち

FSの上級者プレイヤーにとっては、体に染み込んだ習性となっているであろうテクニックが、この"先読み撃ち"。だれしも、FSを始めたばかりのころは、目の前の敵機についつい照準を合わせて攻撃してしまうものだ。しかし、発射した弾が到着するころには、敵機はもうそこにいない。攻撃を命中させるためには、着弾する瞬間に敵機がいると予測される空間を狙って、射撃しなくてはならないのだ。それも、敵機の速度と、進んでいる方向をその都度考慮しながら撃たないと、なかなか当たらない。これが、空中戦での射撃が難しいと言われるゆえんである。習得するには鍛錬あるのみなので、数をこなして練習してほしい。

先読み角度(リードアングル)は、敵機の速度にもよるが、敵機と直角に航路が交わるときは、これぐらいの角度で撃つ必要がある。敵機を照準から外して撃つのには違和感があるだろうが、慣れるまでの辛抱だ

必勝テクニック2 スポイラーの活用

CFSのプレイヤーでも、"スポイラー"の存在を知っている人は少ないのかもしれない。CFSのほとんどの機体には装備されていないので、知らなくても当然である。スポイラーとは、エアブレーキ(空気抵抗式減速装置)のこと。これを作動させると、スロットルを絞るよりも、ずっと効果的に減速することができる。敵機の後方を取ったはいいが、自機の速度が速過ぎたときや、急減速しながらのスライスターンで敵機の追い越しを誘発したい場合などに、/キーを押してスポイラーを使用してほしい。なお、ウルCFSⅡの計器類には、スポイラーのON/OFF表示が無いため、用が済んだらもう一度/キーを押して、必ずスポイラーを格納しておくようにしたい。

空戦だけではなく、対地攻撃も上達するためには、急降下爆撃はぜひとも覚えたいテクニック。急角度で降下しながら、目標を[illegible]し、あらん限りの力でスティックを引き上げ、地上衝突を避けるのだ。目標中心部より、ほんの少し先を狙うのがコツ。画面の照準だと、橋の末端を狙っているが、弾は橋の中心付近へ落ちてゆく。降下時の速度が速過ぎた場合は、スポイラーを使おう

Information

発売元	株式会社ガイナックス
問い合わせ先	株式会社ガイナックス 0422-53-5568
価格	6,800円
発売時期	2000年9月8日

©GAINAX ©ガネーシャ

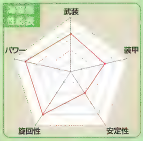
マルチプレイでお勧めの3種類の機体を紹介

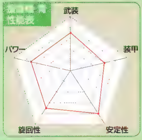
ウルCFSⅡの世界では、最新鋭のミサイルやレーダーなど無い。敵機を撃墜する手段はただ一つ、己の腕で照準を定め、魂を込めて撃ち出す機関砲のみである。動きのパターンが読めてしまえば、難なく倒せるAI機が相手ならまだ良い。だが、マルチプレイとなるとそうはいかない。動きの予測がつかない、生身の人間が相手となるのだ。

ここでは、ウルCFSⅡのマルチプレイで勝利を収めるのに最適な機体選びを行ってみた(1 on 1を想定)。選択に当たって重要視したのは、安定性、旋回性、そして武装の威力である。なお、3人以上の対戦の場合には、旋回性の重要度が薄れ、安定性、武装、装甲の重要度が増してくることを覚えておこう。味方を援護するために弾をばらまいたり、囮となって敵の弾や注意を引き付けたりといった、幅広い戦術が必要になってくるからだ。

お勧め機体1 海猫屋／援護機 青

海猫屋は、強力な前方武装に、速い旋回スピード、そして高いエンジン性能を兼ね備えている。こう書くとバランスが非常に良い、初心者向けの機体のように思われるかもしれない。だが、海猫屋は大きな難点を抱えている。それは、操縦安定性が非常に悪いということ。失速せずに、いかに高い旋回速度をキープできるかが、戦闘では重要になるだろう。また、急激な操作をしなくてもいいように、パッドロックビューで敵機の動きをしっかりと見ておき、敵機の行く先を読んだ動きを心掛けたい。失速警報が鳴った場合は、自分が不利になっても構わないので、とにかくスティックを前方に倒そう。





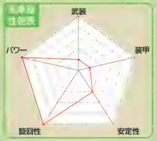
援護機 青は、海猫屋の安定性を大幅に強化したタイプで、基本的には同じ性能の機体である。思いどおりにピタリとロールが止まる上、スティックを動かしまくっても姿勢が崩れない。そのため、敵機をよく見失ってしまう初心者から、派手な切り返し挙動を得意とする上級者まで、幅広く活用できる機体だと言える。

援護機 青。ピタリと敵機の後ろに付いて、強烈な砲火を浴びせる。敵機としては、ここまで完全にバックを取られてしまうと、巻き返しはなかなか難しいものだ

お勧め機体2 風車屋

徹底的に機動性にこだわった機体であり、高度な旋回性能と、すぐに敵機へ追い付ける加速性能はすさまじい。しかし、運悪く1発でも攻撃を食らえば、大ダメージを被ってしまうほどの脆弱(ぜいじゃく)さと、1000発しか弾数が無いのに、破壊力に欠ける武装という二つの欠点を持つ。そのため、ヘッドオン(敵機と向かい合った状態での撃ち合い)は極力避け、必ず旋回戦に持ち込むべきである。ウルCFSⅡの機体はどれも後方機銃を持っているため、過度に接近して敵機の真後ろを取るというのも考えものだ。

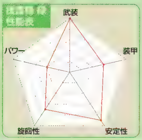
本当に敵機へ攻撃を命中させられるときしか撃たず、敵弾を受けない自信のある上級者が使えば、1 on 1最強の機体となり得るだろう。



風車屋の高機動性能が如実に表われている場面。完全にバックを取られた状態から、素早い機動で敵機を振り切っている。このスピードこそが風車屋の強みである

お勧め機体3 援護機 緑

海猫屋の重武装バージョンであるこの機体は、後方武装を排除して、前方に強力な武装を満載している。武装は全機種中最強で、旋回性も安定性も高く、非常に扱いやすい。だが、一度速度を失うと、武装の重量のせいで、姿勢を立て直すまで長い時間がかかってしまう。そのため、速度の消費を計算しながら、旋回戦を行う必要がある。がむしゃらなスティック操作をして速度を失えば、取り返しのつかない事態に陥ることを理解した上で、選んでほしい機体だ。もっとも、その重量ゆえに派手な切り返しなどでも速度を失いにくいことは確かだ。



援護機 緑は、敵機として見た場合、なかなか厄介な相手である。特に、旋回性に劣る機体で、援護機 緑を相手にする場合は注意が必要だ。中低速の旋回戦に持ち込んで、援護機 緑の速度を下げておいてから、加速力を駆使して高速旋回戦に誘導するといったような、援護機 緑の加速性能の悪さをうまく引き出すような戦い方をしないと、勝機を見いだすことができないだろう。

援護機 緑の砲門が開く。2秒もすれば前方の爆撃機は木っ端みじんになってしまうだろう。それほど、この機体の武装は脅威的だ

DIABLO Ⅱを快適にプレイするための推奨ハードウェア構成

「DIABLO Ⅱ」は、前作「DIABLO」に比べてかなり動作の重いゲームとなっており、快適にプレイするためのハードウェア構成はかなりのハイスペックになることが予想される。そこで、具体的にどの程度のCPU、ビデオカードを用意すれば、ストレスなくプレイできるのかを徹底的に検証してみた。

文／ユービック・コンピューティング 平澤寿康

DIABLO Ⅱは、前作同様2Dグラフィックで作られているが、巨大な建物（ダンジョン）の壁、床、炎など、どれを見ても世界観にマッチした美しさが表現されている。ただし、この美しいグラフィックがネックとなって、プレイ中に描画の遅延が頻繁に発生する

最低動作環境でプレイすると快適なフレームレートが出ない

まず初めに、メーカーが発表している「DIABLO Ⅱ」の動作環境を確認しておこう。DIABLO Ⅱはスタンドアロンでプレイする“SINGLE PLAYER”モード（以下、シングルプレイ）と、battle.netやLANなどを使ってプレイする“MULTI-PLAYER”モード（以下、マルチプレイ）が用意されているが、プレイモードの違いによって要求される動作環境が若干異なっている。そこで、プレイモード別の動作環境をまとめてみた。メーカーが推奨環境を公表していない項目もあるが、Blizzard Entertainment社の公式ホームページに掲載されている情報などを含め、下表の内容が最低動作環境または推奨動作環境となる。

パッケージの底に、DIABLO Ⅱの動作環境が詳細に記載されているが、当然ながら、より快適にプレイするためには、さまざまなハードウェアの強化が必要になる

最低限の動作環境を見ると、2世代以上前のスペックのパソコンでもじゅうぶんクリアしていると思われる。しかし、ほかのゲームソフトでもそうだが、最低限の動作環境は文字どおり最低限のものであって、ゲームを快適にプレイするために必要なスペックにはほど遠い。実際に、この最低動作環境に近いスペックのノートパソコン（CPU：MMX Pentium 233MHz、メモリー：64MB、ビデオチップ：NeoMagic Magic Media 256AV）に、DIABLO Ⅱをインストールしてゲームをプレイしてみたが、街中での移動ですら、かなりのラグ（描画の遅れ）を感じてしまうほどで、さらにモンスターが大量に現れると、常に1秒近いラグが発生し続ける状態だった。ちなみに、この環境でのフレームレートは約12fps（ゲーム開始直後の村でキャラクターを固定した状態で測定、測定方法はp.102で説明する）で、“OPTIONS”の“VIDEO OPTIONS”で表示設定を最も低くした場合でも18fpsだった。これでは快適なプレイどころか、プレイ中は常にストレスを感じることとなる。やはり、メーカーが推奨している環境は最低限クリアしておく必要があるだろう。また、マルチプレイでは、シングルプレイよりもさらにスペックの高いハードウェア環境が必要で、特に多くのメモリーとインターネット接続時の高速な通信環境が必要となる。

ゲームのプレイ中に描画の遅れが発生するのは、前作の「DIABLO」と比べて、グラフィックの質が大幅に向上したこと、画面を描画するための処理量が増大したことが大きな原因と考えられる。実際にゲームをプレイしてみても、DIABLO Ⅱを快適に動かすために必要なシステムは、想像以上に高スペックであることが分かる。

メーカーが公表している最低動作環境

	シングルプレイ	マルチプレイ
CPU	MMX Pentium 233MHz	
メモリー	32MB以上	64MB以上
HD空き容量	650MB以上	950MB以上
ビデオカード	DirectDraw（DirectX 6.1以上）対応カード	
サウンドカード	DirectSound（DirectX 6.1以上）対応カード	
CD-ROMドライブ	4倍速以上	
モデム、TA	－	28.8kbps以上
入力デバイス	キーボード、マウス	
OS	Windows 95／98／NT 4.0／2000	

メーカーが公表している推奨動作環境

	シングルプレイ	マルチプレイ
CPU	Pentium Ⅱ 300MHz以上	
メモリー	64MB以上	128MB以上※
HD空き容量	1,550MB以上（ムービーを含むフルインストール）	
ビデオカード	Direct3D、Glide対応カード(メモリー8MB以上必須、16MB以上推奨)	
サウンドカード	DirectSound3D／EAX対応カード	
CD-ROMドライブ	8倍速以上	
モデム、TA	－	64kbps以上
入力デバイス	キーボード、スクロール機能を持つマウス	

※“Open Battle.net”または“TCP/IP Game”を選んでホストになる場合は128MBを推奨し、4人以上でプレイする場合は256MBを推奨している

高いフレームレートを維持するために必要となるハードウェアの仕様

DIABLO Ⅱは、前作同様2Dグラフィックをベースにしているが、実際には3DグラフィックのAPIを使ってビジュアルエフェクトの一部を処理させている。クエストの攻略にかかわるイベントをクリアしたり、レベルの高い魔法を使った際には、美しいグラフィックを使った演出が見られるが、マシンへの負荷が高過ぎて1～2秒ほど画面が固まってしまうことがある。そこで、CPUやメモリーなど、基本となるハードウェアスペックを変更しながら、フレームレートを測定し、さらに実際にゲームをプレイした感覚を参考にして、DIABLO Ⅱを快適にプレイする上で必要となるハードウェアの仕様を探ってみた。

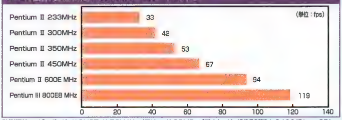
CPUのクロックの上昇に比例してフレームレートが上がる

本題に入る前に、DIABLO Ⅱのフレームレート測定方法を紹介しておく。ゲームの起動メニューからシングルプレイまたはマルチプレイを選び、ゲームが起動したらEnterキーを押してチャットウインドウを表示する。そして“FPS”と入力してEnterキーを押すと、画面上部にフレームレート、PING値、物理メモリーや仮想メモリーの利用状況などが表示される。ここで紹介するフレームレートは、最初にゲームを起動した直後に、キャラクターを動かさない状態での計測値を使っている。

ではまず、CPUの動作周波数の違いによるフレームレートの変化を見てみよう。今回は、動作周波数の異なるPentium ⅡとPentium Ⅲをいくつか用意し、CPU以外のハードウェア環境（ビデオカード、メモリーなど）を変えずに、CPUだけを変更した場合のフレームレートの違いを調べた。

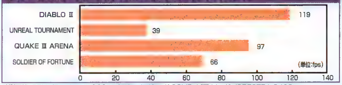
結果を見ると一目瞭然だが、CPUのクロックが上昇するに従ってフレームレートが向上するという、ごく自然な結果となった。しかし、計測値をよく見てみると、Pentium Ⅱ 450MHzとPentium Ⅲ 600E MHzとの間には、明らかにクロック差以上の違いが見られる。これは、Pentium Ⅲのインターネット・ストリーミングSIMD拡張命令が有効に働いているためだと思われる。今回はAthlonを使った測定は行わなかったが、恐らくAthlonでもエンハンスト3DNow!による恩恵が得られると思われる。ちなみに、50fps以上のフレームレートが得られれば、シングルプレイでひどいラグを感じることはなかった。

CPUの動作周波数の違いによるフレームレートの変化



計測環境 マザーボード／ASUSTeK P3V4X、メモリー／128MB、ビデオカード／SPECTRA 8400(Direct3D)

主要ゲームのフレームレート(640×480ドット、16ビットカラー)



計測環境：CPU／Pentium Ⅲ 800EB MHz、メモリー／128MB、ビデオカード／SPECTRA 8400

主要なゲームを集めてフレームレートを比較してみると、DIABLO Ⅱは3Dシューティングほどの負荷がかかっていないことが分かる。ただし、シーンによっては画面が固まることがあるため、体感的には「UNREAL TOURNAMENT」並みに重いゲームだといえる

128MBのメモリーでじゅうぶんだが256MBに増設すればラグがなくなる

次に、メモリー容量の違いによる影響をテストしたが、メモリーサイズの違いではフレームレートの差はまったくなかった。フレームレートの測定方法を考えると、メモリー容量の違いによってフレームレートに差が出なくて当然だろう。そのため、実際にゲームをプレイした場合の感覚を紹介しておこう。まず、メモリー容量が64MBの場合は、フィールドを歩いている時にも頻繁にラグが発生する。また、モンスターが多数出てきた時や、強力な魔法を使った場合も同様だ。どうやら、メモリーが少ないためにHDDへのアクセスが増え、そのたびにラグが発生してしまっているようだ。それに対し、128MBの場合はラグの発生頻度がかなり少なくなり、256MBではほとんどラグを感じないほどであった。

ちなみに、ゲーム中に必要なデータはインストール時にほとんどHDDにコピーされ、プレイ中にCD-ROMドライブにアクセスするのは、一部のデータと音楽データを読み出す時だけだ。そのため、CD-ROMドライブの速度が、ラグの発生に直接関与することは少ないと思われる。ただし、音楽が変わったりする場合には、CD-ROMドライブへのファイルアクセスを行い、ラグが発生する可能性がある。その場合、p.105に掲載したQ&Aを参考に、音楽再生用ファイルをHDDにコピーしておくことで、CD-ROMドライブへのアクセスをなくすことが可能だ。アクセス速度の遅いCD-ROMドライブを利用している場合には有効な手段といえる。

フレームレートを表示させた場合、メインメモリーと仮想メモリーの使用率も表示されるが、容量が128MB以下の場合はメインメモリーのほぼ100%を使用する。ところが、メモリーを256MBにすると150～160MBほどしか使用されないケースが多く、メモリーに余裕があるため、ラグの発生頻度が大幅に減少する。

以上の結果をまとめると、CPUはPentium ⅢまたはAthlonが最適で、できるだけクロックが高いものがよい。メモリー容量は最低128 MB、できれば192MB以上用意することで、DIABLO Ⅱを快適にプレイすることができる。

Enterキーを押してチャットウインドウを開き、“FPS”と入力すると、画面の左上にフレームレートやPING値、右上にグラフィックの描画に使っているAPIが表示される

プレイヤーまたはモンスターが、画面全体に処理が及ぶ強力な魔法を使用した場合、1～2秒ほど画面が固まることがある。また、広いダンジョンを移動する場合、歩いているだけでラグが発生してしまうこともある

Glideの効果は絶大 DIABLO Ⅱに最適なビデオカードはこれだ

ビデオカードは、CPUやメモリーと同様にDIABLO Ⅱの動作に大きな影響を与える。具体的には、フレームレート、ビジュアルエフェクトの再現性などに差が出るが、最悪の場合、ゲームが動作しないという事態も起こり得る。そこで、ここではビデオカードの違いによるフレームレートの差、画質の違いなどを検証して、DIABLO Ⅱに最適なビデオカードを紹介する。

意外にもVoodoo2 SLIが高いフレームレートを記録

まず、筆者が所有しているビデオカードを使ってAPI別にフレームレートを計測してみた。結果を見ると、nVIDIA社のビデオチップを搭載するビデオカードは、Riva TNT以降のものであればじゅうぶんなフレームレートが出ている。そのほか、Millennium G400シリーズなど、Riva TNT2クラスの3D描画性能を備えたビデオカードであれば快適にプレイできるはずだ。

もう一つ、注目されるのがGlide対応ビデオカードの計測値で、今となっては現役を引退しているはずのVoodoo2を2枚使ってSLIでテストしてみたところ、GeForce2 GTS搭載カードを上回るフレームレートを出した。どうやらDIABLO Ⅱは、Glideモードでプレイした場合に、最も高いパフォーマンスを出すように最適化されているようだ。実は、Blizzard Entertainment社は、Voodoo Bansheeが出荷された1998年秋の時点で、Glideを使ってDIABLO Ⅱを開発していることを明らかにしており、2000年の夏にようやくGlide対応ゲームとして発売されたという経緯がある。Voodoo2、Voodoo Banshee、Voodoo3を持っていながら、現在は別のビデオカードを使っているという方は、再度、Voodoo系ビデオカードに挿し替えることをお勧めする。

ビデオカード別のフレームレートの比較

ビデオカード名	DirectDraw	Direct3D	Glide
SPECTRA 3200 (Riva TNT)	84fps	101fps	—
SPECTRA 8400 (GeForce2 GTS)	86fps	119fps	—
PixelView GeForce2 MX	89fps	112fps	—
Voodoo2 SLI	—	—	124fps

※Voodoo2を使用した場合、Glide以外のAPIは選択できなかった

明らかに見劣りするDirectDraw API別のグラフィック比較

フレームレートと共に重要な要素が、グラフィックのクオリティーだ。続いて、API別の画質の違いについて調べてみた。

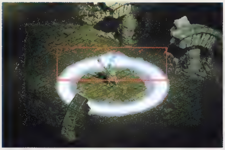
DirectDrawを選択した場合、ほとんどのビデオカードで動作するはずだが、Direct3DまたはGlideを選択した場合は、フレームレートが向上する。前述したフレームレートの計測結果を見ると分かるように、同じビデオカードでも、DirectDrawよりDirect3Dの方が明らかに高いフレームレートを出している。

また、Direct3D／Glideの両APIを選択すると、光源処理、陰影処理、遠近処理といった各種エフェクトによる表現が可能になり、グラフィックのクオリティーがアップする。肉眼では、なかなか違いに気付かないかもしれないが、派手な魔法を使ったシーンを各API別に見比べると、DirectDrawよりもDirect3DやGlideの方が明らかに見栄えがいい。SorceressのスキルにふくまれるCold SpellsやLightning Spellsなど、光を放つ魔法を使った場合、色の階調が深くなり、光の帯に水色のシャドウが混じっているのに気付く。また、遠近処理によって、フィールドの手前と奥のスクロール速度が異なり、奥行きも感じ取ることができる。筆者の個人的な感覚では、クオリティーの高い順に、Glide≧Direct3D＞DirectDrawとなる。

Direct3DとGlideを比較した場合、両者の画質に差はほとんどないと思われるので、すでに3D性能が高いビデオカードを持っている場合、わざわざGlide対応ビデオカードを購入する必要はないだろう。しかし、Intel 740やRAGE PROといった古いビデオチップをオンボード搭載しているパソコンの場合、Direct3Dでは動作しない可能性が高い。トラブルがあった場合、最新のドライバを使用すれば解決する可能性が高いが、それでも解決しない場合は、最新のビデオカードに交換するべきだろう。

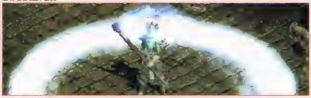
ビデオチップ別の不具合の例

ビデオチップ名	不具合の内容	解決方法
Voodoo2	Glideが選択できない	最新ドライバを組み込む
Voodoo Banshee	Glideが選択できない	最新ドライバを組み込む
Riva TNT／TNT2、GeForce 256	Direct3Dで画面が正常に描画されない	最新ドライバを組み込む
Savage 2000	ゲームの起動時に画面にゴミが出る	最新ドライバ(ベータ)を組み込む
ATI RAGE／RAGE Ⅱ／RAGE PRO	Direct3Dでのパフォーマンスが低い	DirectDrawでプレイする
Intel 740	Direct3Dが選択できない	DirectDrawでプレイする

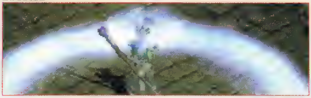


Sorceressを使ってFrost Novaを放った瞬間の画像を、API別に比較してみた。Direct3DとGlideを比較すると、両者にほとんど違いが見られないが、DirectDrawは明らかに見劣りする。Direct3DとGlideは、水色の光をベースにして淡い階調を表現しているが、DirectDrawは単なる白い光の帯になっている

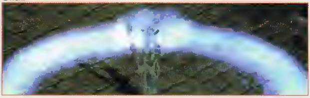
DirectDraw



Direct3D



Glide



マルチプレイを快適に楽しむための通信環境の整備

DIABLO Ⅱの最大の魅力は、複数のプレイヤーが協力してモンスターを退治するマルチプレイにあるが、インターネットに接続するための通信環境が安定していないと、満足なプレイが楽しめない。ここでは、通信環境を整える際の基本的なポイントとダイアルアップルーターの設定例を説明する。

4人以上の協力プレイを行うためにはISDNを使った通信環境が必須

DIABLO Ⅱでマルチプレイを行う場合、28.8kbps以上のモデムが必要となるが、安定したプレイを楽しむためには、最低でも56kbpsのモデムを使いたい。ただし、この56kbps対応モデムは、データのアップロード(送信)速度が33.6kbpsに制限されるため、4～8人といった多人数の協力プレイを楽しむ場合は、プレイ中にゲームが止まったりする危険性がある。特に、自分がTCP/IP Gameのホストとなった場合、低速な通信環境ではほかのプレイヤーにも迷惑をかけることになる。そのため、快適なマルチプレイを実現するためには、ISDNを導入して64kbpsの通信環境でプレイするのが望ましい。

battle.netを使ってマルチプレイを楽しむ場合は、自分が使っているプロバイダーとbattle.net間の通信速度も重要となる。前述したように、自分が使っているパソコンとプロバイダーの間を結ぶ通信環境は、速ければ速いほど快適なのは間違いない。しかし、プレイヤー側がISDNなどの高速な通信インフラを整えたとしても、プロバイダーとbattle.net(Asiaのサーバーがある韓国やUS Westのサーバーがあるアメリカ)との間で、快適な通信環境が用意されていない場合、安定したマルチプレイが楽しめない可能性がある。つまり、モデムやターミナルアダプターの速度だけではなく、プロバイダーも含めたトータルな通信インフラを考慮しなければならないというわけだ。

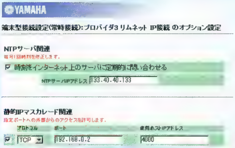
プロバイダーとbattle.netがどういった経路で接続されているのかを調べるのは難しいが、自分のパソコンでbattle.netのPING値を計測して、友人のPING値と比較すれば、現在の通信環境がどの程度のものなのかを確認することができる。計測方法は、2000年9月号のDIABLO Ⅱ特集(p.119)で紹介している「ExPing」を使うのが簡単だが、Windows 98のスタートメニューにある“MS-DOSプロンプト”を起動して、「ping asia.battle.net」と入力するだけで、PING値を調べることができる。

専用線でインターネットに接続しているPlay Online編集部から、battle.net(Asia)にPINGを打ってみたところ、292ms(ミリ秒)だった。あまり快適とはいえないが、平均値(Average)が200～300msであれば、プレイに支障はないだろう

TCP/IPの採用によりルーター経由でもマルチプレイが可能

DIABLOは、通信プロトコルとしてUDPを使っていたため、ダイアルアップルーター(以下、ルーター)でbattle.netに接続する場合、特定のポート番号を開く必要があった。DIABLO Ⅱについては、通信プロトコルとしてTCP/IPを採用しているため、ルーターを使った場合でも、デフォルト設定のままプレイできる。ヤマハのRT80iと2台のパソコンを使って、battle.netとOpen battle.netの両方でマルチプレイを試したところ、どちらも問題なくプレイできた。

ただし、使用するルーターによっては、特定のポートを開けなければならないケースがあるかもしれないため、参考までに手順を紹介しておく。battle.net、Open battle.netを利用する場合、4000番と6112～6119番までのすべてのポートを開け、TCPとUDPのパケットが通るようにしなければならない。ルーターを使用する場合、静的IPマスカレードの設定でそれらのポートを開けるか、IPマスカレード機能を無効にする。具体的な手順が分からない場合、ルーターメーカーのユーザーサポートに問い合わせてほしい。



静的IPマスカレード設定で4000番と6112～6119番までのポートを開け、パケットの送受信ができるように設定する。これはヤマハのRT50iを使った設定例だ

3Dサウンドによってモンスターの叫び声がこだまする

パソコンゲームにおいて、雰囲気を盛り上げる3Dサウンドは、欠かすことのできない重要なファクターだ。DIABLO Ⅱは、Dolby Surround、DirectSound3D、EAX 1.0／2.0をサポートしているため、各設定でサウンドを聞き比べ、どのような効果が得られるのかをまとめてみた。

Dolby Surround

Dolby Surroundに対応したアンプとスピーカーを使っている場合、設定なしで効果が得られる。ただし、3Dサウンドというよりも、音の広がり感を重視したサウンドに仕上がっているため、それほど印象的ではなかった。ACT1では、地上でたたずんでいる時に、プレイヤーをすっぽりと包み込むように雨音が聞こえてくるが、その雨音が、セリフやBGMのさらに外側から聞こえてくる感じがするのは、Dolby Surroundならではの効果だ。

DirectSound3D

DIABLO Ⅱは画面の解像度が640×480ドットに固定されているため、近くに多くの敵が隠れていた場合でも、画面に表示されず、気が付かないことが多い。ところが、サウンド設定で“3D SOUND”をオンにすると、目に見えない敵の気配を感じることができる。さらに、ミュージックのボリュームを下げておくと、モンスターのうなり声がかすかに聞こえ、どの辺りから敵が近づいているのかが分かる。

EAX 1.0／2.0

Sound Blaster Live!を使った場合、“SOUND OPTIONS”の“ENVIRONMENTAL EFFECTS”をオンにできる。これによって、ダンジョン内で聞こえるサウンドが大きく変化する。具体的には、ダンジョンの雰囲気に応じたリバーブ(残響音)効果が付加されるため、洞くつ内であれば、モンスターを倒した際の叫び声が響き渡る。付近にいる弱いモンスターに対して攻撃を仕掛け、連続して断末魔を聞き続けると、サディスティックな快感がわき起こる。

3種類のサウンドを聞き比べると、やはりSound Blaster Live!を使ってEAX 1.0／2.0でプレイするのがお勧めだ。Sound Blaster Live!以外のサウンドカードで、EAXをサポートしているケースもあるが、ドライバが古いとENVIRONMENTAL EFFECTSがオンにできないことがある。その場合は、最新のドライバを組み込んで、再度試してみてほしい。

(Fakemoon)

SOUND OPTIONSの設定項目の中に“3D SOUND”があるが、使用しているドライバが古い場合、この項目をオンにできないことがある

トラブルを解決するためのQ&A

DIABLO IIは多くのゲーマーがプレイしているゲームだけに、動作の不具合やハードウェアの相性問題など、多くのトラブルが報告されている。ここでは、代表的なトラブルを四つほどピックアップして、具体的な解決方法を紹介する。

Q ゲームがハングアップしたり、クエストが最後まで解けないことがある

A DIABLO IIは、2000年7月1日にソフトが発売されてから8月上旬までの間に、パッチの配布が3回行われた。発売日前の6月28日に配布されたVersion 1.01では、ゲームを進める上でハングアップなどの致命的な障害が発生するバグが多数解消されている。7月10日に配布されたVersion 1.02では、battle.netで使っているキャラクターを削除した場合に、シングルプレイのキャラクターデータまで消えてしまう問題やメモリー管理に関するバグが修正されている。パッチは、以下のBlizzard Entertainment社のホームページからダウンロードできる。また、battle.netに接続すれば最新パッチが自動的にダウンロードされる。パッチを当てても、シングルプレイのキャラクターデータが使えなくなることはないので、安心してパッチを組み込むとよい。

DIABLO IIパッチ情報
http://www.blizzard.com/support/diablo2/information/patch.shtml

Q CD-ROMドライブからのデータ読み出し時に、ゲームが止まってしまう

A DIABLO IIは、ゲームの動作に必要なデータの大半がインストール時にHDDにコピーされる。しかし、ゲーム起動時に必要となるPlay Diskには、一部のデータやBGM用の音楽データが収録されており、ゲームプレイ時にそれらをPlay Diskから読み出すようになっている。つまり、ゲーム中は常にCD-ROMドライブへのアクセスが発生するのだ。そのため、使用しているCD-ROMドライブによっては、ドライブの回転が安定するまでの時間、ラグが発生する可能性がある。そこで、Play Diskに収録されている"D2 CHAR.MPQ"（マルチプレイ用ファイルをインストールしている場合にはコピー済み）と"D2MUSIC.MPQ"の二つの音楽データを、DIABLO IIをインストールしたフォルダ（例えば、C:¥Program Files ¥Diablo II）にコピーする。これだけで、CD-ROMドライブへのアクセスを大幅に低減できる。実際に試したところ、ゲーム起動時以外にCD-ROMドライブにアクセスすることはまったくなくなった。ただし、この音楽データは二つ合わせて約600MBもあるため、HDDの空き容量を確認した上でコピーするべきだろう。

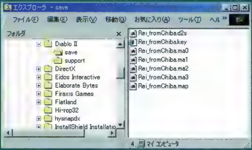
http://www.blizzard.com/support/diablo2/problems/cd.shtml

Q DIABLO IIをインストールした直後に、ゲームが正常に起動しない

A DIABLO IIをインストールし、そのままゲームをプレイしようとした場合、CD-ROMドライブに入れた"Play Disk"が検出されず、ゲームが起動しないことがある。これは、使用しているCD-ROMドライブの機種に関係なく、かなり高い確率で発生する問題だ。解決方法としては、インストール直後はすぐにゲームを起動するのではなく、一度マシンを再起動すればいい。インストール後に、プログラムを一度終了させた後であれば、正常にゲームが起動することもあるようだが、マシンを再起動するのが最も確実な方法だ。ちなみに、この問題が発生するのはインストール直後のみだ。

Q 新しいパソコンにDIABLO IIをインストールしたいが、キャラクターデータは移動できるのか？

A 前作DIABLOは、セーブデータがレジストリ内に記録されていたため、簡単にバックアップできなかった。ところが、DIABLO IIでは、シングルプレイ、Open battle.net、TCP/IP Gameのセーブデータは、DIABLO IIをインストールしたフォルダにある"Save"というフォルダ内に保存される。つまり、Saveフォルダ内のファイルをコピーするだけで、セーブデータを簡単にバックアップできるようになっているのだ。ただし、battle.net（Realm）上で育てたキャラクターは、battle.netのサーバー上で管理されるため、バックアップはもとよりユーザーは一切手出しができない。



II
コンバットフライトシミュレータ
プレーン&ミッションモジュール
See in the Game!
Kow '00

Gamer's BATTLE

MOTOCROSS MADNESS 2

安定した着地こそが勝利のかぎ ジャンプを制する者がすべてを制する！

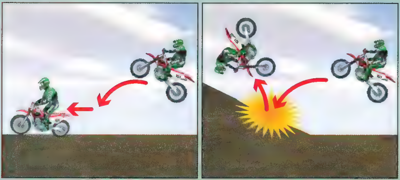
「Motocross Madness 2」では、地面にタイヤを接地させたまま高速で走り続けることは不可能なため、どの競技形式においても、"安定したジャンプ"をこなすことが勝利への近道となる。着地の際に転倒してしまうと手痛いタイムロスにつながるのは当然だが、スタントに至っては、ジャンプを成功させない限り1点たりともスコアを稼ぐことができない。そのため、着地のテクニックこそが問われるのである。

上りの斜面への着地を避ける これがジャンプを成功させる基本中の基本

「Motocross Madness 2」(以下、MCM2)を実際にプレイしてみれば、どうしても着地しづらい地形というものがあることに気が付くだろう。実際、着地点が上りの斜面になっていた場合には、転倒してしまうことが非常に多い。特に、その斜面に対して真っすぐに突っ込み、前輪から、あるいは前後の両輪が同時に着地してしまうようなときは、ほとんどのケースで転倒してしまう。

その理由は、ジャンプの軌道を考えてみると理解しやすい。上り斜面への着地では、その軌道が地面に対して垂直に近くなる。そのため、バイクが持つ移動エネルギーの逃げ場がなくなり、ライダーはバイクもろとも地面にたたきつけられてしまうのだ。また、水平方向への移動エネルギーよりも落下エネルギーが勝ってしまうようなときは、転倒の確率が上がってしまう。

以上の理由を考慮して、ジャンプで生まれた移動エネルギーを、バイクの進行方向に逃がしてやれるような着地点(例えば、完全に平坦な場所や下り坂など)を探し、そこへ降りるように心掛けよう。あまりに急な角度のジャンプになってしまうようなときは、手前でブレーキをかけてスピードを殺し、ジャンプの高さを抑えること。これらの点に注意すれば、転倒の確立を限りなく下げることができるというわけだ。



着地の角度に比例して、バイクに跳ね返ってくるエネルギーが大きくなるので、上り斜面への着地は難しい。そのエネルギーを前方へ逃がしてやるのが理想である。また、ジャンプの高さが低ければ、反発するエネルギーを小さく抑えることができる

減速とコースどり タイトなスピードトラックならではの工夫を

難しいのは、バハをはじめとするスピード競技だ。特に、コース幅が狭く、起伏の激しいナショナルとスーパークロスでは、着地点を選ぶなどといった余裕はない。起伏が連続している場合、ジャンプ直前にスピードを落とし、飛距離を短くすることで対処するという方法が考えられる。上り斜面の手前は必ずと言ってよいほど下り斜面になっており、ジャンプの距離を短めにすることで、そこを着地点とすることができるからだ。

スピードを落とすことはタイムの悪化につながるが、それでも転倒するよりはましである。もっとも、中途半端な減速では問題が解決しなかったり、コースによってはその先の加速が難しく、少しのスピードの差がタイムに多大な影響を与えてしまいかねないケースもあり得る。どの程度減速すればその区間を切り抜けられるのか、その見極めが肝心だ。

もう一つ考えられるのは、コースの幅を最大限に利用する方法だ。スピードを落とすよりも難易度は高いのだが、コースの左右の幅をいっぱいに使い、斜めに横切るようにジャンプすることで、着地点の角度や、着地点そのものを変えることが可能になる。そのため、右端と左端でコース上のこぶの高さや傾斜が異なるようなケースでは、有効なテクニックと言える。また、斜めに着地することで、そのまま駆け抜けられる上り斜面もある。減速することなく、転倒もせずにその区間を抜けられるのであれば、それがベストだ。

もっとも、これらの方法はあくまで理想論である。自分1人で走るプラクティスならともかく、実際のレースでは、ライバルの動向に左右されて思いどおりのコースどりをすることは難しい。しかし、転倒しないための基本を知り、事前にコースを念入りに走り込むことで、流動的な状況に、より柔軟に対処できるようになることは間違いない。速く走るための選択肢を、プレイヤーがどれだけ多く持っているかが問われるのだ。

GROUND

テクニックを補うのに有効な二つのゲームオプション

ここまでの話では、着地の時点でのバイクの姿勢という要素を排除して考えてきた。実際には、ジャンプ中にバイクを前後左右に調節することにより、さらに着地の安定度を上げることができる。まず、前後輪が同時に接地しないような着地姿勢を心掛けること。もちろん、両輪が同時に接地しても転倒しないことも往々にしてあり得るが、基本的にはサスペンションのストロークの長い後輪から着地した方が安定度は高い。しかし、その時のバイクのスピードや着地点の地形によって、前輪から着地した方が安定する場合もある。こればかりはケースバイケースとしか言えず、実際にプレイして体で覚えていくしかない。

空中での姿勢制御は、基本的に方向キーを使ったライダーの体重移動によって行う。方向キーの上を押せばより前傾姿勢になり、下を押せばバイクは上を向く。また、コントロールに関する設定画面の中にある“ガス　ジャイロ効果”“ブレーキ　ジャイロ効果”の二つのオプションを有効にすることで、アクセルやブレーキを使った姿勢制御も可能になる。ガス　ジャイロ効果をオンにした場合は、ジャンプ中にアクセルを開くと後輪の回転の反作用で車体が上を向く。また、ブレーキ　ジャイロ効果をオンにした場合は、回転する後輪をブレーキで止める反作用で、バイクが前方へと傾くのだ。これらのオプションをうまく活用し、より積極的な姿勢制御を行うのも一つの方法である。

なお、これらのオプションをオンにしておくことは、スタントアクションを行う際に操作した方向キーで乱れてしまったバイクの向きを、素早く立て直すときにも有効であることを付け加えておこう。

オプションのコントロールタブを開いたところ。画面右下に、“ガス　ジャイロ効果”“ブレーキ　ジャイロ効果”の二つのチェックボックスが用意されている

A Voodoo Basinにおけるジャンプ三態

この囲みに掲載した連続写真は、体験版にも収録されているナショナルの“A Voodoo Basin”コースで撮影したものである。この地点は、直角コーナーを抜けた直後にある大きな落差で、必然的に大ジャンプとなってしまう所だ。手前のコーナーを抜ける時のスピードにもよるのだが、筆者の場合、全速でコーナーを抜けると、落下地点にある小さなこぶでどうしても転倒してしまうことが分かった。それがパターンAの画像だ。その後の試行錯誤により、ジャンプ手前での減速を必要とせずに通過するパターンBとパターンCという、二つの方法を見つけることができた。

パターンA

分かりづらいかもしれないが、大きな落差の下に小さなこぶが待ち受けている。2までは問題ないように見えるものの、3で後輪がこぶにぶつかり、バランスを大きく崩している。直後に、大転倒となってしまった

パターンB

踏み切る場所とスピードはパターンAとほぼ同じだが、少し右に向けてジャンプしている。着地点にあるこぶの右端が少し低く崩れていることを利用し、うまく着地することに成功した

パターンC

ほかの二つのパターンとほぼ同じ条件ながら、空中で前傾姿勢をとってみた。すると、前輪がこぶの頂点に接地し、後輪はそのままこぶを飛び越すような状態で通過することができた

各文明の特徴に合わせた効果的な部隊編成方法を解説

「Age of Empires II：The Age of Kings」に登場するユニットの能力は千差万別である。そのため、生産コストが高いユニットさえそろえれば有利に戦えるというわけではない。マルチプレイで勝つためには、限られた資源を有効に使って、効率の良い戦い方をしていくことが不可欠だ。今回は部隊の編成方法に焦点を絞り、コスト面で優位に立つための方法を解説していこう。

金資源の重要性を認識することがゲームの勝利につながる

「Age of Empires II：The Age of Kings」(以下、AoK)では、どのユニットに対しても有利に戦えるという万能ユニットは存在しない。また、特定のユニットに対して弱点を持たないユニットは、バランスを取るためにヒットポイントが少なめに設定されている。このことから、単一のユニットで編成された部隊で戦うのは、非常にもろい側面を持っていると言える。

リアルタイム戦略シミュレーションのマルチプレイで勝つためには、資源面(より多くの資源を確保する)とコスト面(生産コストを抑えて大きな効果を上げる)で優位に立つことが求められる。AoKでは4種類の資源(食料、木、石、金)が用意されているが、この中では金資源が最も重要である。金資源を有効活用したプレイヤーがそのゲームに勝利すると言っても過言ではない。

コスト面で優位に立つということは、作成したユニットをいかにうまく運用するか、ということでもある。ユニットを無計画に作成して敵の陣地に送るだけでは、まったく効果が無いばかりか、逆に資源切れにつながってしまう。これでは、自滅パターンの典型的な例になってしまう。ある程度のまとまった数のユニットを確保するだけでなく、状況に合わせて部隊の編成を見直さなければならないのだ。

投石器は、攻撃範囲内にいる味方にもダメージを与えてしまう。味方のスコーピオンは、敵の騎士と同時に倒れてしまうだろう

ユニットの役割分担を徹底して資源を有効活用する

木資源はマップ上に豊富に用意されているので、ゲーム中盤以降、木資源を消費することはあまり気にしなくても良い。これは、畑(木資源を消費する)を使って増やすことができる食料資源についても同様である。木資源や食料資源を消費して作成できるユニットを使い、敵のユニットのうち貴重な金資源をたくさん必要とするものを倒していけば、コスト面で有利にゲームを進めていくことができるのだ。

しかし、AoKでは人口(ユニット数)の上限が決められているので、ユニットを無尽蔵に作成することはできない。一方、金資源や石資源といった貴重な資源を使って作成するユニットは、作成時にそれらの資源を必要としないユニットと比べると、全般的に強めに設定されている。そこで、大量に作成して使い捨てにするユニットと、倒されないように長期間使い回していくユニットを、上手に使い分けていくことが重要になる。

ユニットを簡単に倒されないよう工夫するには、ユニットのアップグレードと、聖職者による回復の2通りの方法がある。アップグレードされたユニットは、生産コストの変化が無いにもかかわらず能力が飛躍的にアップするので、可能な限りアップグレードしておくことが望ましい。これは、鉄工所による能力アップテクノロジーも同様だ。

聖職者を使って、ヒットポイントを回復させることも重要である。たとえ大きなダメージを受けたとしても、倒されさえしなければ、次の戦闘までに完全に回復させて新しいユニットと同様に扱うことができるからだ。ユニットのアップグレードと聖職者の活用によって、貴重なユニットを倒されにくくすることが、コスト面で優位に立つための重要な要素である。

部隊の編成だけでなく、フォーメーションの組み方も重要だ。部隊が移動中に不意の攻撃を受けても、この状態なら中心にいる聖職者を守ってくれる

生産コストやユニット同士の相性を考慮して強力な部隊を素早く編成せよ

実際に部隊を編成していく上でのポイントは、編成するユニット同士で、作成に必要な資源が重ならないようにすることである。時間をかければ自由に部隊を編成することが可能だが、短期間で部隊を編成することの重要性を忘れてはならない。貴重な金資源を大量に使うユニットだけで部隊を編成しようとすると、すぐに息切れを起こしてしまいかねないのだ。

部隊を編成するときには、近接戦闘ユニットと、遠距離戦闘ユニットの組み合わせも重要となる。近接戦闘ユニットだけでは、投石器などの範囲攻撃を持つユニットに対して打たれ弱い。また、遠距離戦闘ユニットは近接戦闘ユニットに接近されるともろい。さらに、建物を破壊するためのユニットも同時に編成していかなければならないのだ。使用するユニットの種類や、近接戦闘ユニットと遠距離戦闘ユニットのバランスは文明ごとに変化する。これらの点を踏まえて部隊を編成していくことは難しいが、バランスの取れた部隊は非常に強く、有効に働いてくれるのである。

AoKに登場する13の文明を、歩兵、騎兵、射手、対応と四つに分類して、ユニットの編成を紹介していこう。

ユニットの数で劣っていても、部隊の編成をしっかりとしていれば敵を撃破することが可能となる

歩兵文明 ケルト、ゴート、バイキング、日本

これらの文明は歩兵ユニットに対して文明ボーナスが付加されている。よって、部隊は歩兵をメインに、状況に合わせてほかのユニットを追加して編成するのが良い。遠距離戦闘ユニットは比較的少なめにして、騎兵ユニットに対抗するための槍兵や、スコーピオンを追加していこう。また、歩兵はあまり金資源を消費しないで作成できるが、スコーピオンに対して弱いという側面がある。そこで、スコーピオンに強い騎兵ユニットを部隊に組み込むことも必要になってくる。

ケルトは、歩兵ユニットに対しての文明ボーナスは無いものの、砲撃兵器を有効に使っていくために、歩兵によるサポートが必須となる。砲撃兵器の弱点である騎兵ユニットにも対抗可能な槍兵をサポートに付けるのが最適だろう。

騎兵文明 ビザンティン、フランク、ペルシア、モンゴル

騎兵ユニットをメインにした部隊を編成できるのが、これらの文明の特徴だ。その中でも、フランクは近衛騎士が非常に強く、騎兵ユニットを強く前面に押し出した文明である。しかし、単体で強いユニットでも数がそろわなければ脅威とはならない。にもかかわらず、生産コストが高い騎兵ユニットは、数をそろえるのが難しい。よって、聖職者を同行させるか、速度を生かしてのヒットアンドウェイで、極力倒されないようにしたい。

また、騎兵ユニットの天敵である槍兵に対抗するために、射手やスコーピオンなどの遠距離攻撃ユニット、または歩兵を同時に編成する必要がある。騎兵ユニットは、速い移動速度を生かして敵の遠距離攻撃ユニットを倒していけるので、遊撃的な使い方をするのも有効だ。

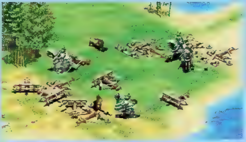
騎兵ユニットを前面に、後方から遠距離攻撃ユニットが援護する。このような戦い方が理想だ

射手文明 トルコ、ブリテン、中国

これらの文明は、遠距離攻撃ユニットに対して文明ボーナスが付加されている。遠距離攻撃ユニットの脅威となるのは、範囲攻撃能力を持つ投石器と、移動速度が速い騎兵ユニットである。これらのユニットに対抗するためには、歩兵や槍兵が必要となる。

また、これらの文明は、文明固有のユニークユニットが使いやすいといった面を持ち合わせている。ユニークユニットと槍兵を組み合わせて部隊を編成すれば、コストをそれほど掛けずに済むはずだ。射手ユニットを中心に部隊を編成する場合、数がそろっていないと効果が薄いので、手持ちの資源のほとんどを射手ユニットの作成に回してもいいだろう。

強力なユニットの一つであるスコーピオン。しかし、スコーピオンだけで編成した部隊で進攻すると、ほんの数体の騎士によって壊滅させられてしまう。コスト面で大きく損をすることになるので、注意しよう



対応文明 サラセン、チュートン

敵の文明や部隊編成などに合わせて、いろいろな手段を使って対応できる文明を、ここでは対応文明とする。騎兵や重石弓射手を作成できないチュートンは、近衛騎士や砲撃兵器がメインとなるため、金資源の消費が激しい。遠距離攻撃ユニットの代わりに、町の中心を拠点にしていくのが良いだろう。

サラセンは重騎士や近衛騎士を作成できないが、そのほかのユニットに関してはほぼすべて作成することができる。敵の部隊編成の特徴を読み取れば、敵の部隊を構成しているユニットの天敵となるユニットをメインにして、部隊を編成することが可能だ。

コストの安いユニットを囮にして、遠距離攻撃が可能なユニットで敵の騎兵ユニットを一網打尽にしているところ。騎兵ユニットを倒しているだけで、相手には相当のダメージとなるだろう

3Dシューティング 定点観測

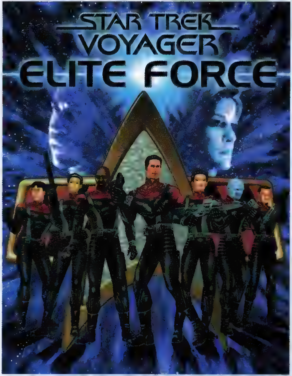
DEATHMATCH

巨大宇宙戦艦の中でレーザー光が飛び交う
STAR TREK VOYAGER:ELITE FORCE

「STAR TREK VOYAGER:ELITE FORCE」は一見、映画のネームバリューに頼っただけの作品と思われそうだが、「SOLDIER OF FORTUNE」の開発元であるRaven Software社が手掛けただけあって、3Dシューティングとしての完成度は非常に高い。ゲームの概要については、2000年9月号のレビュー(p.046)で紹介済みであるため、ここではマルチプレイ用のマップと、対戦時に有効な武器とアイテムをピックアップする。文/Ume_N

Information

発売元　：株式会社P&A
問い合わせ先：株式会社P&A
042-525-9501
価格　：8,800円



TM & © 1999 Paramount Pictures. All rights reserved. Star Trek: Voyager and related marks are trademarks of Paramount Pictures. This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. Id technology © 1999, Id Software, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. All rights reserved.

操作性はQUAKE Ⅲとほぼ同じだが マップはSTAR TREK風にアレンジ

「STAR TREK VOYAGER:ELITE FORCE」(以下、ELITE FORCE)は「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)のゲームエンジンを採用しており、基本的な操作方法や設定メニューの項目はQUAKE Ⅲとほとんど変わらない。ただし、銃を撃った際のビジュアルエフェクトやレベルデザインに関しては、STAR TREKらしくSF映画風に仕上げられている。

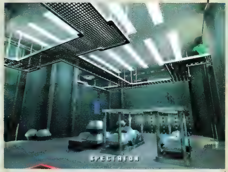
ゲームはシナリオに沿って戦うシングルプレイと、FREE FOR ALL(デスマッチ)やCAPTURE THE FLAGなどの対戦が可能なHOLOMATCH(マルチプレイ)が用意されているが、HOLO MATCHについてはBot(HC'S)との対戦もできるようになっている。ゲーム中では、通常のマルチプレイはMULTI MATCH、Bot戦専用モードはSOLO MATCHと呼ばれ、SOLO MATCHを選択すると、マップごとに決められた3~5人のBotと対戦することになる。このSOLO MATCHについては、QUAKE Ⅲのシングルプレイとほぼ同じゲーム内容で、トップで勝ち抜けば、次のマップに進める。

SOLO MATCHでトップのフラグ数を稼げば、QUAKE Ⅲと同様に表彰台に上がることが可能だ

ALPHA STATION

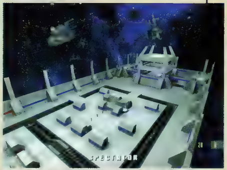
宇宙船の通路を舞台にしたマップ。画面中の広いエリアでは3層もの高低差があり、上から狙い撃ちされることもある。壁に当たると跳弾する、TETRYON PULSE DISRUPTORを使った攻撃が効果的だ

DANGEROUS CARGO



宇宙船のカーゴルームを中心に、通路で構成されたマップ。画面中の倉庫にはアイテムが多く置いてあるが、無警戒にそれらを取っていると、上の足場から狙い撃ちされる。ANTI-GRAVITY PACKが手に入れば、無重力状態になって空を飛べる

ELTA STATION



チーム戦に最適な、左右対称型のマップ。非常に見通しがいいので、遠距離からの狙い撃ちに注意したい。安易に動き回ると、敵に囲まれてしまうことがあるので、なるべく物陰に隠れて移動するのがいいだろう

ARENA

アーマーを貫通する武器を使えば プレイヤーに直接ダメージが与えられる

ELITE FORCEでは、すべての武器でALT ATTACK（特殊攻撃）が使えるため、非常に多くの攻撃パターンが存在する。ALT ATTACKは基本的に、通常攻撃と比べて武器の特性や攻撃力が異なるため、これをうまく使い分ける必要がある。ELITE FORCEの武器はQUAKE Ⅲとは異なり、Rail GunやBFG-10Kのような強力な武器が少なく、レーザーや銃弾を何発か当てないと、致命傷を与えられない。さらにダメージ力は一定ではなく、ランダムに変化する。

マップ中にはアーマーが落ちているが、一般的な3Dシューティングとは異なり、アーマーを装備していても、それを無視して攻撃可能な武器も登場する。各プレイヤーが最初に装備しているPHASERは、ALT ATTACKではまずアーマーにダメージを与えて、その後にプレイヤーのヘルスを削っていくが、通常攻撃に関してはアーマーの有無に関係なく、攻撃対象のヘルスに直接ダメージを与える。また、I-MODとTETRYON PULSE DISRUPTORについては、アーマーとヘルスの両方同時にダメージを与える。ただし、ELITE FORCEにおいてアーマーが無力というわけではなく、ほとんどの武器に対して防御の効果があるため、装備するに越したことはない。

対戦相手がアーマーを装備しているかどうかは、攻撃がヒットした際のグラフィックで判断できるので、相手の装備に応じて武器を効果的に切り替えれば、かなり有利になるだろう。また、PHOTON BURSTはロケットジャンプが可能な武器だが、アーマーを装備していればヘルスにダメージを与えることなく、マップのショートカットが可能になる。ゲームに慣れてきたら、こうしたテクニックを駆使するのが、ランキング上位に名を残すために必要となる。

対戦時に役立つ武器

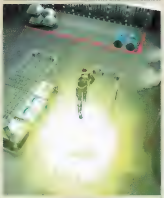
STASIS WEAPON
（通常攻撃：73、ALT ATTACK：68）

同時に三つの光弾を発射するため、狭い通路などで使用すれば確実に敵にヒットする。攻撃力が高いため、至近距離で3発すべて当てれば、相手に致命傷を与えることになる

TETRYON PULSE DISRUPTOR
（通常攻撃：7、ALT ATTACK：19）

多くのマップに登場し、通常攻撃とALT ATTACKの両方で使いやすいため、ELITE FORCEでメインの武器となるだろう。ALT ATTACKは壁に当たると反射する

PHOTON BURST
（通常攻撃：85、ALT ATTACK：71）



Rocket Launcherに似た特徴を持っており、ロケットジャンプを行えばかなり高く飛べる。ただし、この武器が登場するマップが少ないので、活躍する機会は少ない

ARC WELDER
（通常攻撃：10、ALT ATTACK：33）

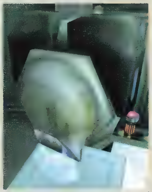
威力はそこそこあり、弾速が速いので使いやすい。弾が敵を貫通するため、複数の敵に同時にダメージを与えることが可能

有利な戦闘を可能にするアイテム

UANTUM WEAPON ENHANCER

攻撃力を高めるパワーアップアイテム。効果は30秒間続くため、敵が使用していたら、無理に戦わず、逃げた方がよいだろう

ANTI-GRAVITY PACK



重力を減らして空中浮遊を可能にする。Jumpボタンを押すと上昇し、Crouchボタンで下降するが、空中で止まっていたら狙い撃ちされる危険性がある

PERSONAL CLOAKING DEVICE

完全ではないが姿を消すことができる。キャラクターの輪郭がかすかに見えるため、相手の後ろから先制攻撃を仕掛けるのが上手な使い方

TEMPORAL ACCELERATOR

移動速度が速くなるため、攻撃力の高い武器やアイテムを素早く取って、敵を追い詰めるのに使える

ステージ1:BaD StrEetSを徹底攻略!
KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Information

開発元	:Third Law Interactive社
発売元	:株式会社P&A
問い合わせ先	:株式会社P&A 042-525-9501
価格	:8,800円
発売時期	:発売中

人気ロックバンド、KISSのメンバーをモチーフにした3Dシューティング「KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD」が発売された。先月号では、このゲームの概要と、ゲーム中に登場する奇怪なモンスターを紹介した。今回は、The Starbearerのシナリオにおける最初のステージ、BaD StrEetSを詳しく解説しよう。

文/稲垣宗彦

ロードハウスからの脱出

ここで取り上げるBaD StrEetSをはじめ、「KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD」(以下、NIGHTMARE CHILD)のステージは、たいてい二つ以上のマップで構成されている。BaD StrEetSに関して言えば、スタート地点のロードハウス"the coventry"から脱出する部分と、さらにその地域から抜け出す町中の部分の、二つに分かれているのだ。

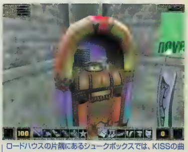
人の気配のないロードハウスの片隅から、このBaD StrEetSはスタートする。Madam Ravenの助言に従うなら、すぐさま階段を上って2階席へ行くべきだが、まずはギターやドラムセットが置かれたステージへ上がってみよう。中央に立てられたマイクの前でUSEキーを押すと、恐る恐るマイクに声を吹き込むPablo Ramirezと、それを無言で見守るHeadlessたちという構図がデモ画面で示される。

それから2階へ移動し、Elder Beastとして覚醒するためのArmorの一つ、Elder Gauntletsを手に入れよう。これを身に付けると、Thornbladeを使った攻撃が可能になる。ちなみに、ここから壁際に張り巡らされた電線のパイプに飛び乗れば、体力を200まで引き上げてくれるアイテム(Blood Rose)が手に入る。これは、BaD StrEetSの前半のマップに隠されたシークレットの一つだ。

Armorを取り、シークレットを見つけたら、今度は階段の途中から金網の張られたカウンターへ飛び移って、その金網をぶち破ってしまおう。カウンターの内側には、ロックされたシャッターを開けるためのスイッチがあるのだ。

Madam Ravenの助言に従って、小さなステージを見下ろす2階席に上がると、Thornbladeとセットになった Elder Gauntletsを見つけることができる。体力の上限や弾薬の保持数は、新たなArmorを得るごとに増加していく

Elder Gauntletsの背後に隠されたシークレット。このバラ(Blood Rose)を拾うと、体力が200までアップする



ロードハウスの片隅にあるジュークボックスでは、KISSの曲を聴くことができる。レコードの再生がひととおり終わると、Zero Cannon用のElemental Icon(弾薬)が手に入る

Headlessたちとの攻防

シャッターが開くと、次々とHeadlessたちが攻め込んでくるので、Thornbladeで応戦しよう。この武器は、1回の攻撃で左右に1往復振り回されるのが特徴だ。Headless程度の敵なら一撃で粉砕できる威力があるのだが、攻撃ボタンを押してから攻撃が繰り出されるまでに若干のタイムラグがあり、次の攻撃に移る間隔も長い。使いこなすためには、このタイミングを把握することが重要だ。

Headlessは比較的動きが遅いので、その攻撃のタイミングに合わせて前進、後退を繰り返せば、ダメージを受けることなく倒すことができる。もちろん、敵の攻撃前の予備動作(腕を振り上げる)を見極める必要もある。戦闘が一段落したら、シャッターを抜けて廊下に出よう。注意すべきなのは、頭上に張られた電線の上にも、Headlessが潜んでいるということ。気付かないうちに頭上から攻撃を受けていたり、背後に回り込まれていたりする。

左方向へと回り込んでいるこの廊下の中央付近、右側にあるのが、このロードハウスから脱出するドアだ。しかし、このドアはロックされているため、迷わず先へ進もう。突き当たりのドアを開けると、金属の棚が備え付けられたちょっとした空間に出る。右手には2階へ続くらせん階段があり、正面にはもう一つのドアが配置されている。この正面のドアを開けると、そこには出口のかぎが置かれているのだが、ジャンプでは上れない箱の上にあって、取ることができない。見上げると、上の方に空間が開いていて(Headlessがそこから降ってくるので注意)、そこから降りてきて取るのだと推察することができるだろう。

金網で覆われていたカウンター内に入り、スイッチを操作する。すると、すぐ隣にあるシャッターが開き、大量のHeadlessが襲ってくる。さあ、戦闘開始だ!

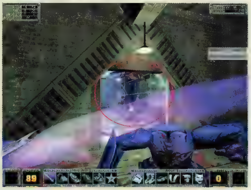
左上に、何かアイテムが置かれているのが分かるだろうか? 出口の前のドアを開くためのかぎ(これがなくとも、クリアすることは可能)を取るには、ここから降りてこなければならないのだ

2階へ、そして新たな武器の入手！

らせん階段から2階に上がると、二つのSpawnerと、無数のHeadlessが待ち構えている。階段近くのSpawnerが設置された部屋には、その奥にZero Cannonという武器が置かれている。これは、ほかのゲームで言うところのマシンガンに当たる武器だ。集弾性能がそれほど高くないので、遠距離への攻撃では効率が落ちるものの、連射が速く、使い勝手が良い。

2階をくまなく探索すると、床に穴が開いた場所が3カ所あることに気付くだろう。このうちの一つが、前述のかぎのある部屋へとつながっているのだ。ほかに、1階のらせん階段の前につながっている穴、出口のすぐ上に出られる穴がある。実は、後者の穴を使うと、かぎのかかったドアの向こう側に降りることができるため、必ずしもかぎが必要になるわけではない。また、この穴を使って廊下に張られた電線の上を進んでいくと、二つ目のシークレットを発見することができる。

かぎの掛かったドアを越えて、EXITと書かれたドアの前に立ったら、なるべく離れた距離から、ドアの手前にあるドラム缶をZero Cannonで狙い撃とう。すると、ドアの向こう側に積み上げられたドラム缶が誘爆を起こし、出口が吹き飛ぶ。これで、前半のマップはクリアとなる。



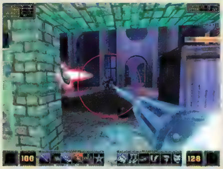
2階には二つのSpawner（Headlessを無尽蔵に生み出す装置）がある。Zero Cannonを取るまではThornbladeだけが頼りなので、攻撃の間隔をしっかり考えながら戦おう。Zero Cannonを拾ってしまえば、二つ目のSpawnerは簡単に破壊できる

2階からは、かぎの掛かったドアの裏にある出口へ直接行くことも可能だ。二つ目のシークレットは、この穴から電線の上に飛び乗り、手前に戻った方にある

そしてロードハウスの外へ

BaD StrEetSの後半のマップでは、Headlessばかりでなく、StumpやBladeMaster、ArachniClownといった強敵が加わる。まずは右の方向へ向かい、新しい武器と二つ目のArmorとなるElder Boots、さらにかぎを手に入れよう。このかぎは、前半部分にあったのと同様に箱の上に置かれているため、初めは取ることができない。しかし、このElder Bootsを手に入れればジャンプ力が増し、箱の上にも飛び乗れるようになるのだ。

かぎを手に入れたらスタート地点に戻り、“Docks”と書かれた通路へと入っていこう。行く手を遮るSpawnerを倒し、かぎのかかったゲートを開ければ、このマップのボスであるArachniClownとの対決も目前だ。



デモシーンが用意され、なかなか格好良く登場するBlade Master。刃物の付いた円盤を投げ付けて攻撃してくる。製品版では、以前プレイしたベータ版よりも動作が機敏になり、より高いジャンプをこなすようになった

BaD StrEetSのラストに待ち構えるArachniClown。このユーモラスでグロテスクなモンスターデザインが、NIGHTMARE CHILDの最大の特徴と言えるだろう

NIGHTMARE CHILD四つの攻略ポイント

ポイント1 敵の出現パターンに注意！

NIGHTMARE CHILDでは、プレイヤーがある地点を通過すると登場する敵、というものが設定されている。厄介なことに、これらの敵は背後にも出現することがある。そのため、目の前の敵を処理しているうちに、すでに敵を掃討し終わったはずの背後から、いつのまにか攻撃を受けているという状況に陥りやすい。特に、Headlessは背が低く、鳴き声を発することもないため、足元にぴったり寄られるとなかなか気付かないものだ。足元に何かが引っ掛かるような感じがしたら、自分の体力を確認しつつ、背後を確認しておこう。

ポイント2 Spawnerの破壊は最優先

HeadlessやStumpなどを次々と量産するSpawnerは、とても嫌な存在だ。特に、背後からの敵と組み合わされた場面では、さらに面倒なことになる。こんなときは、ある程度のダメージを覚悟して一気にSpawnerを破壊し、その後で周りの敵を一掃しよう。もっとも、Spawnerを破壊する前に自分が倒れてしまわないよう、状況を見極める必要はある。また、HeadlessやStumpの数が妙に多いと感じたときには、死角になっている場所でSpawnerがそれらを量産しているかもしれない。素早く周囲をチェックして、Spawnerの有無を確認しよう。

ポイント3 Health PotionとElemental Icons

序盤のマップでは、Health Potion（体力回復薬。+10／+40／+100の3種類のほか、バラの形をしたBlood Roseがある）とElemental Icons（いわゆる弾薬。+10／+30／+60の3種類）がふんだんに手に入る。ただし、むやみに拾わず、上限値から現在減っている分だけを補給するようにして、浪費を防ごう。例えば、体力が90のときに+40のHealth Potionを取ってしまえば、30が無駄になってしまう。細かい話ではあるが、これから先に待ち受ける難関を想定しつつ、冷静にアイテムを拾っていこう。

ポイント4 CROSSHAIRに注目

NIGHTMARE CHILDでは、画面中央に何か意味のあるものを捕捉すると、CROSSHAIR（照準）の表示が変化してプレイヤーに知らせてくれる。敵をとらえれば赤くなり、スイッチや破壊可能な箱、アイテムなどをとらえれば緑に変わる。同時に、画面右下のCLUEというウインドウには、どういった操作ができるのかが表示される。取りあえず、CROSSHAIRに何か反応がないか、常に注意を払っておこう。

© 2000 Third Law Interactive. All Rights Reserved.
© 2000 Todd McFarlane Productions, Inc. All Rights Reserved.
© 2000 Kiss Catalog Ltd. All Rights Reserved.

本格派、国産3Dシューティング
DC版 アウトトリガーの日本での発売が決定

Information

開発元	：株式会社セガ・エンタープライゼス
発売元	：株式会社セガ・エンタープライゼス
価格	：未定
発売時期	：未定

Original Game ©SEGA 1999
©SEGA/CRI 2000
Developed By AM2 of CRI

アーケードゲームとして開発が進められていた「アウトトリガー」を、本誌で最初に紹介したのは1999年11月号(p.040)だったが、この本格派3Dシューティングがついに、Dreamcastに移植され、国内でも発売されることが決定した。アーケード版をプレイしたことがあるゲーマーにとっては、ゲームの操作方法が気になるところだが、この点について、セガ・エンタープライゼス ソフト2研の片岡氏に直接、聞いてみた。

文／Yuki-Kaze!

操作方法はパソコンとほぼ同じ キーボードとマウスを完全サポート

アーケード向けに開発された「アウトトリガー」は、アイボールと呼ばれるトラックボールと、トリガーとボタンが付いたスティックを使って操作する。そのため、パソコンで3Dシューティングをプレイしていたゲーマーは、ややプレイしづらい印象を持っていたが、アーケードゲーム機のコントロールパネル部分に、すべてのコントローラーをまとめるにはこれしかなかったという。このアウトトリガーがDreamcast(以下、DC)に移植され、家庭でもプレイできるようになるのは、3Dシューティングファンにとって大変うれしいことだが、アーケード版で採用されていた操作方法は、DC版になってどう変化するのだろうか。

DCはインターネットへの接続をサポートしたコンソールゲーム機であるため、キーボードは当初から用意されており、2000年8月17日にはホイールボタンが付いたマウスも発表された。この二つを使えば、キーボードとマウスでプレイするという、パソコンゲーム(3Dシューティング)で一般的な操作方法と同じになる。この点について、第二ソフト研究開発部 ディレクターの片岡氏に聞いたところ、「アウトトリガー専用コントローラーの発売は考えていませんが、DCに付属するコントローラーだけでなく、キーボードとマウスや、DCコントローラーとマウスといった組み合わせに対応させる予定」とのことである。

セガ・エンタープライゼスに取材に行った際、開発中のバージョンで実際にプレイさせてもらったが、片岡氏の話どおり、デモ機にはキーボードとマウスが接続されていた。早速、LANでつながった2台のDCで対戦してみたが、アーケード版をやり込んだ私でも、まったく違和感は感じず、パソコンと同じ感覚でプレイできた。そのため、アーケード版を開発した当初から、キーボードとマウスを使った操作方法を意識していたかのような印象を持った。事実、「意識はしていましたし、アーケードも本当だったらこっちにしたかったくらいでした。そういう意味では、キーボードとマウスによる操作で、システムに違和感はないと思います」との説明を受けた。

続いて、プレイしていくうちに気になったのがキーコンフィグの有無だ。パソコンゲームでは一般的に、自由にキーコンフィグができ、しかもマウスの感度も細かく変更できることが当たり前になっている。3Dシューティングにおいて、このキーコンフィグの有無は、対戦時に勝敗を決めてしまう要因になるほど重要な問題だが、この点については「自由に設定できることは重要だと思います。ただ、いろいろなキーに設定可能にすると、操作系が複雑になってしまうので、あえてカーソルキー上の六つのキーだけ設定できるようにしました。ただし、マウスのボタン(ホイールを含めて3ボタン)や感度は細かく調節できるようにするつもり」とのことらしい。DC版では、分かりやすく、それでいて自由度は損なわないレベルのキーコンフィグが用意されるようだ。

アウトトリガーの開発を指揮する、ソフト2研 ディレクターの片岡洋氏。パソコンへの移植について聞いてみたところ、「移植は可能だが、ほかの作品の開発スケジュールが詰まっているため、時間が確保できない」そうだ

このキーボードとマウスさえあれば、操作性はパソコンとほぼ同じ。もともと、ゲーム自体の完成度は高かったため、操作方法がマッチすれば、パソコンゲーマーに受け入れられるのは間違いない

ゲーム中の視点は、通常の3Dシューティングと同じ1人称視点と、プレイヤーの後方から見る3人称視点の二つが切り替えられる

4人のデスマッチのほかに 2対2のチーム戦が可能

続いて、ゲームの具体的な内容について触れていこう。アーケード版では、練習モードとBotマッチで構成されるシングルプレイまたは最大4人のデスマッチだけが用意されていたが、DCに移植されるに当たって、チーム戦モードの有無なども気になる。片岡氏によると「DC版では、2対2または3対1で戦えるチーム戦モードが実装され、チーム戦専用のマップも収録する予定です。このほかにも、チャットルームで話をしながら、そのまま対戦を始めることができます。さらに、キャラクターの服の色や武器などをアレンジして、オリジナルキャラクターが作れる“キャラクターエディット機能”が付く予定」だという。片岡氏の話から想像すると、「Kali Ⅱ」と同様の機能がゲームに付加されると考えられる。

アウトトリガーは4人のプレイヤーキャラクターが用意されているが、さすが「バーチャファイター」シリーズを開発した部署だけあって、キャラクターのモデリングは、「QUAKE Ⅲ ARENA」や「UNREAL TOURNAMENT」と比べても、見劣りしない、素晴らしい出来だ。アーケード版のキャラクターは、見た目が違うだけではなく、使用可能な武器や身体能力に差を持たせ、各キャラクターの存在感を強調していた。DC版では、この4キャラクターの容姿や能力を完全移植しつつ、さらにマルチプレイでは、彼らが使っていた武器を自由に組み合わせることができるゲームモードを用意するようだ。さらに、「キャラクターエディット機能に関しては、まだ未確定の部分が多いのですが、使える使えないは別にして、新しい武器を入れるかもしれません」とのこと。

アメリカでは専用サーバーを設置 日本のインフラは未確定

アーケード版をベースに新しいゲームモードを追加したマルチプレイ機能、キャラクターエディット機能、武器の追加など、DC版アウトトリガーの完成度はかなり高いことが予想される。さらに、アーケード版との比較だけでなく、今までパソコン向けにリリースされた数多くの3Dシューティングにも、引けを取らないと思われる。しかし、パソコンと違って、DCは33.6kbpsのモデムを使った通信環境が前提となるため、快適な対戦が楽しめるようになるのだろうか。「日本では状況が厳しいのは事実です。先行して発売されることになるアメリカ市場向けアウトトリガーは、ネットワークのエリアが広いため、Sega.comの太い回線でつながれた複数のサーバーでマルチプレイをサポートする予定です」(片岡氏)。

片岡氏の説明では、アメリカ版では、Sega.comがプロバイダーとなり、各州に設置したサーバー群を高速回線で結んで、ゲームサーバーを統合する。そしてプレイヤーたちは、複数のサーバーの中から、相性の良いサーバーへ自動的にアクセスすることで、どのサーバーにアクセスした人とも快適に対戦ができるようになるらしい。確かに、このシステムならばモデムでも快適なマルチプレイが実現しそうだ。では、ネットワークのインフラが発展途上の日本ではどうなるのだろうか。「先ほど説明した環境は日本にはありませんし、今から作るには時間が足りません。現在、いろいろと研究中です」(片岡氏)。

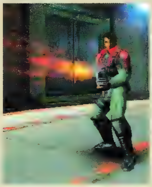
マップは、4人対戦に合わせて小さめに作られており、短時間でも決着がつくようになっている

セガ・エンタープライゼスの社内で、LAN対戦を体験。独自のゲームエンジンをベースに、これだけ完成度の高い3Dシューティングが開発されていることは注目に値する。id Software社のJohn Carmack氏に、アウトトリガーに対する評価を聞いてみたいものだ

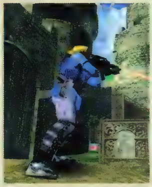
やはり、日本の環境では不安が残るのは、仕方がないようだ。だが、片岡氏が言うには、ドワンゴやKDDなど、ゲーム用のサーバー管理や高速回線をサービスする会社がノウハウを蓄積しており、そこまで悲観する状況ではないという。確かに最近、DCはCATVのインターネット接続サービスを利用可能にする“ブロードバンドアダプタ”を発表した。これを使えば、ターミナルアダプターやダイアルアップルーターに接続することもできる。このシステムへの対応について片岡氏に質問したところ、「当然、対応は考えています。しかし、そういった新たな機器を付加しなくては遊べないようなソフトにはしたくないんです。すでにあるもので遊べるという、基本概念は守っていきたいと思っています」という回答だった。

最大4人でのマルチプレイをサポートするアウトトリガーが、どのような形でインターネット上での対戦をサポートするのかは、まだ未確定だが、国産3Dシューティングとして、完成度が高い作品であるのは間違いない。ゲームのリリースが非常に楽しみだ。

ジェイ



アラン



リナ

タロン

通常、3Dシューティングの対戦で使えるキャラクターに個体差はないが、アウトトリガーに登場する4人のキャラクターは、使用できる武器や運動能力に差が付けられている

グラフィックの改良によってPC版以上の完成度を実現

Dreamcast版HALF-LIFE

1998年に発売された「HALF-LIFE」は、シングルプレイのストーリーの面白さとマルチプレイの完成度の高さで、ゲーム史に金字塔を築き上げた。「COUNTER-STRIKE」や「TEAMFORTRESS CLASSIC」など人気の高いMODが登場したことで、ネットワークゲームとして世界最大規模のプレイヤー人口を持っており、1999年度には、本誌を含めて全世界で54個に及ぶゲーム・オブ・ザ・イヤーを獲得した。このHALF-LIFEのDreamcast版が2000年9月に発売されるが、単なる移植以上のリニューアル作業が行われているため、ここで最新情報を紹介したいと思う。

文／奥谷海人

Information

開発元	：Captivation Digital Labs社
発売元	：Havas Interactive社
価格	：$49.99(US)
発売時期	：2000年9月(アメリカのみ) ※日本での発売は未定

© 1997-2000, Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.

プレイヤーが持っている銃に注目してもらうと分かるが、パソコン版ではMP5A5がメインの武器だったが、Dreamcast版ではアメリカ軍が制式採用しているM4A1が登場し、よりリアルな設定になっている

Dreamcast版は本編のほかに二つのアドオンパックも付属する

開発を担当するCaptivation Digital Labs社は、日本ではなじみのない開発メーカーであるが、Dreamcastとはゆかりのある会社としてアメリカでは認知されている。1998年に行われたE3において、Dreamcast宣伝用のテクノロジーデモを制作したのが彼らだったのだ。Dreamcast版HALF-LIFEのキャラクターモデリングは、ポリゴン数を大幅に増やしており、QUAKE Ⅱエンジンをコアにしていることを忘れてしまうほど。また、照明などの特殊効果も改良されており、視覚的なクオリティーが飛躍的に改善されているのだ。基本的なストーリーや思考ルーチンには手が付けられておらず、プレイヤーは政府に雇用されたエリート物理学者、ゴードン・フリーマンとしてプレイする。

Dreamcast版

パソコン版

パソコン版をプレイしたことがある読者にとってはインパクトのある画像だ。Black Mesa研究所に勤務する博士が、このようにリアルな姿に生まれ変わる

DC版の開発者Pitchford氏に聞いた追加ミッションの概要

Gearbox Software社
チーフデザイナー
Randy Pitchford氏

アドオンパック「HALF-LIFE：OPPOSING FORCE」を開発したGearbox Software社は、Dreamcast版HALF-LIFEの開発にもかかわっている。ここでは、同タイトルの開発を指揮しているRandy Pitchford氏に、Dreamcast版の特徴について聞いてみた。

Play Online(以下、PO)　Gearbox Software社は、このプロジェクトにどのような形で参加されているのでしょうか？

Randy Pitchford氏(以下、RP)　当社は、2000年初頭からこのプロジェクトに携わっています。われわれの役割は、オリジナルのゲーム内容とは別の付加価値を付けることにあり、DC版への移植を担当しているCaptivation Digital Labs社とは、緊密に連絡を取り合いながら、ゲームを制作しています。

PO　DC版とオリジナルのパソコン版との、具体的な違いは何でしょうか？

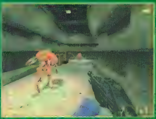
RP　グラフィックの観点からいうと、かなりの部分でアップグレードされています。キャラクターや武器のポリゴン数は、少なくとも2倍になり、テクスチャーのクオリティーも格段にアップしています。また、Gearbox Software社が開発している、“バーニーミッション”というアドオンパックを収録します。このバーニーミッションは、オリジナル版に登場した警備員のバーニーを主人公にしたもので、上級者であれば12時間くらいで攻略できる程度のストーリーです。

PO　そのストーリーの一部を教えていただけませんか？

RP　オリジナル版のゲーム序盤で、フリーマンがモノレールに乗ってBlack Mesa研究所に向かうシーンがありますが、そこでバーニーがかぎの掛かったドアを懐中電灯でたたいていたシーンを覚えていますか？　このミッションは、まさしくあの場面からスタートします。その直後に怪奇現象が起こるというのは想像できると思いますが、新しく登場する一般人キャラクターを巻き込んで、ストーリーが展開していくのです。

PO　DC版ではマルチプレイがサポートされない可能性もあるようですが。

RP　DCというハードウェアを使って、HALF-LIFEの持つマルチプレイの面白さを問題なく引き出せるのか、という課題に対して、関係各社で話し合っているというのが現状です。開発段階のことですので、私の口からずばりお答えできないことをご了承ください。



パソコン版で人気を誇った警備員バーニーが、エイリアンスレイブと戦っているシーン。手に持っているSPAS12が、パソコン版のストック無しモデルから、メタルストック付きに変更されているのが分かる

被災者の救助に来たはずの海兵隊員が、なぜ証拠隠滅工作を行っているのか!?　HALF-LIFEの熱狂的なファンを自認するなら、アメリカで発売されるDC版を輸入してでもバーニーミッションをプレイしてほしい

1対1の戦いで最強のQUAKERを目指せ
ROCKET ARENA 3

QUAKEファン待望のMOD「ROCKET ARENA」のQUAKE Ⅲ版がようやくリリースされた。開発期間が長かった分、完成度が非常に高く、現在配布済みのMODの中でも最高の出来だと思われる。ゲームのルールは単純で、MOD特有のキーバインドも必要ないので、すぐにゲームを楽しむことができるはずだ。 文/Ume_N

ロケットジャンプを使いこなして自分なりの戦法を見つけよう

「ROCKET ARENA 3」(以下、RA3)は、デスマッチやCapture the Flagのルールとは違い、プレイヤーはゲーム開始直後からすべての武器とアーマーを装備しており、RA3専用のマップで1対1で戦う。一つのサーバー上で複数の対戦が行われていることが多いため、対戦が行われているマップを選んでそこに参戦したり、自分の得意なマップに入って、対戦者が来るのを待つことができる。マップの選択はメニュー操作で行えるため、特殊なキーバインドは必要ない。

基本的に1対1で戦うため、2人以上のプレイヤーが参戦している場合は、順番待ちとなり、強いプレイヤーは自分が負けるまで、ほかのプレイヤーからの挑戦を受け続けることになる。対戦待ちのプレイヤーは、対戦中の様子を好きな位置から観戦できるので、上級プレイヤーのテクニックを学ぶとよいだろう。RA3は、1対1で戦う“Rocket Arena”のほかに、“Clan Arena”と呼ばれるチーム戦モードも用意されている。こちらは若干広めのマップで対戦するが、一度死んだら次のゲームまで復活できず、相手チームのプレイヤーを全員倒した方が勝ちとなる。

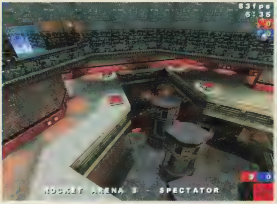
そのほかのRA3の特徴としては、ゲーム中にMP3形式の音楽をBGMとして流すことができる。「QUAKE Ⅱ」では、好きな音楽CDをBGM代わりに流すことができたが、MP3形式のサポートはRA3が初めてだろう。あと、ArenaSpyと呼ばれるサーバー検索ツール(GameSpy 3Dの機能限定版)がMODに組み込まれているため、簡単に対戦相手を探すことができる。機能限定版とはいえ、RA3以外の通常のデスマッチ用サーバーも検索できるため、QUAKE Ⅲファンにとっては便利な機能だろう。肝心のサーバーに関しては、MODがリリースされて2～3日しかたっていない時点で、すでにかなりの数のサーバーを見つけることができた。Play Online編集部でもRA3のサーバーを設置する予定なので、詳しくはホームページを見てほしい。

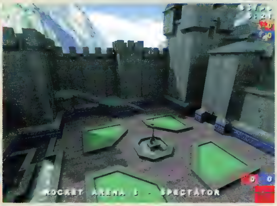
マップは1対1の対戦に合わせて小さくデザインされており、なおかつプレイヤーは弾薬をフル装備しているため、決着はすぐにつくだろう。対戦に勝つためには、各武器をマップの特徴に合わせて使い分けることが重要だ。相手との距離が離れている場合はRail Gunでけん制し、近距離から中距離の場合はRocket Launcherで敵を追い詰め、とどめは連射性能に優れたPlasmaGunというのが推奨パターンだ。ただし、MOD名に使われているように、Rocket Launcherでの撃ち合いがこのMODのだいご味なので、Rocket Launcherにこだわって戦うのも面白いだろう。ほとんどのマップで、自分が放ったRocketの爆風によるダメージがないので、ロケットジャンプをうまく使いこなせば、戦略の幅が広がる。自分が低い位置にいる場合、いちいち階段を使うのではなく、ロケットジャンプを活用すれば短時間での移動が可能になる。対戦相手を前にして、いきなりロケットジャンプで高く飛んで空中から敵を狙い撃ち、という奇襲も効果的だ。だが、あまり無意味に飛んでいたら、Rail Gunで撃墜される危険性もあるため、自分なりの戦法を生み出してほしい。

Clan Arenaは、参加するプレイヤーの数が多いほど盛り上がるため、友達を誘ってチームを組むとよい。また、マップ中では単独行動は避けて、仲間と一緒に移動するのが望ましい

MODのダウンロード先

ROCKET ARENA 3	http://www.planetquake.com/servers/arena/





マップはメニュー上で八つに分類されており、さらにその中に複数のマップが用意され、合計34種類で構成されている。左はARENA6-Brain Broke、右はARENA6-Castle Deathstalkerで、1対1に最適化した広さになっている

Norrathの

拡張パックで追加されたKunark大陸だけでなく、既存の大陸も、時がたつにつれて徐々に変化を続けている。今回は、Odus大陸に追加された高レベルダンジョン、The Holeに挑むための情報を紹介しよう。また、Evil系種族でスタートしようという初心者の方のために、育成のこつをレクチャーする。　文／安井　勉

[illegible]

既存の攻略法が通用しないダンジョンThe Hole

Kunark大陸への入植ラッシュも一段落した6月末、異端のEruditeたちの隠れ里Paineelに、高レベルダンジョンThe Holeへの道が開かれた。探索の場が少なく、冒険者の姿もまばらなOdus大陸に新しいダンジョンができることは、以前からうわさされていた。しかし、Erudite以外の種族をプレイする人にとっては、Paineelはおろか、Odus大陸自体になじみがない。今回は、The Holeに挑むための周辺事情を紹介していくことにしよう。

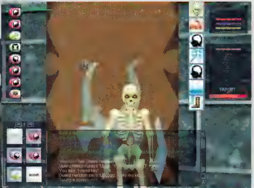
冒険者にとって魅力が乏しかったOdus大陸

新設されたThe Holeは、レベル45以上の冒険者を対象とした高難易度のダンジョンである。その成り立ちや所在地などは、ほかのダンジョンとは趣を異にしており、ダンジョンそのものの情報よりも、周辺事情についてあらかじめ紹介しておく必要があるだろう。

The HoleのあるOdus大陸はErudite以外の種族にとってなじみの薄い大陸で、Toxxulia Forestからつながるkerra Isleや、Qeynosとの船旅の途中に通過する海域のErud's Crossingが主な冒険の場だった。いずれも、中級以上の冒険者にとって魅力のある場所ではなく、クエストで要求される特定のモンスターを狩りに来る以外、訪れる機会はなかった。

一方、Toxxulia Forestの南壁沿いに、Skeletonの労働者が穴掘りに従事している怪しい洞くつが存在することが、EQの発売当初から知られていた。Eruditeの中でも、Good系種族から忌み嫌われている神を信仰することを選択したCLRやNEC、SHDのホームタウンとして、その洞くつ内にPaineelが建設されたのが2月中旬の出来事である。ちなみに、Skeletonの労働者は、いまだに穴掘りの作業から解放されていない。

Paine[illegible]を購入する。[illegible]文を掛けていたにもかかわらず、そ[illegible]なお袋の形をしているの[illegible]



Pa[illegible]に[illegible]「I need key」と話し掛けたところ、親切なプレイヤーから「Paine[illegible]入りたいなら、僕がかぎを開けてあげるよ」と言われてしまった

PaineelとThe Holeに入るために必要な2種類のかぎ

このPaineelは、いろいろな意味で普通の町ではない。種族としてのEruditeは、Dark ElfやOgreのような生粋のEvil種族というわけではない。だが、Eruditeには混然としていた魔法体系を整理したという功績がある一方で、禁忌とされていた死霊術を生み出してしまった負の遺産も持ち合わせているのだ。彼らは、歴史上において弾圧されながらやみの中へと逃れ、ついにPaineelという本拠地を得るに至った。つまり、いわゆるGood系の種族や職業から見ると、Paineelは敵対的な町ということになる。

Paineelの特徴の一つとして、Toxxulia Forestとの出入り口に衛兵がいないことが挙げられる。外からの侵入者に対して防御が薄い気もするが、Paineelの市街地へつながるエレベーターに乗るにはかぎが必要となるので、問題はないのかもしれない。このかぎは、Paineel出身のキャラクターであれば最初から持

アイコン	かぎの名称	使用する場所	入手方法
	Bone Crafted Key	Paineel入り口のエレベーター	Paineelの中庭にいるGuard Heridionに「I need key」と話し掛ける
	Hole Key	The Hole入り口の岩の扉	Paineelの雑貨販売NPC、Rallia Haperaから100pp前後で購入

街角から

EVERQUEST定点観測

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

っており、たとえ無くしてしまったとしても、NPCに話し掛けるだけで再発行してもらうことができる。

また、Paineelにはレベル1からの狩り場が中庭のように存在しており、そこには新米冒険者を守る衛兵が立っている。入り口から向かって右側がPaineelの町の中心に向かうエレベーター、左側が中庭だ。実は、ダンジョンThe Holeの入り口は、この中庭の奥に存在するのである。The Holeの入り口には、Paineelと同様、かぎがないと内部に入れないという仕掛けがある。このかぎは、100ppあまりの高額な値段でPaineelの町中で販売されており、入手するためにはPaineel自体のかぎが必要だ。どちらのかぎも、ほかのキャラクターに渡せないNO DROP属性になっているが、かぎを持つだれかに扉を開けてもらって通過することは可能である。

結論から言えば、無信仰のGnomeのENCがErudite種族に変身してFaction向上の魔法を併用することで(amiablyとなった)、Paineelのかぎを受け取り、町中の雑貨屋からThe Holeのかぎを購入することができた(うわさでは、Wolfformの呪文を使ってオオカミに変身すれば大丈夫とされていたが、町の人の反応はthreateninglyからready to attackに悪化しただけであった)。The Holeの探索を計画しているのなら、パーティーメンバーのENCにかぎの購入を依頼するか、Paineel出身の新しいキャラクターを作り、交互にログインするなどの対策が必要となるだろう。

The Holeへの侵入方法

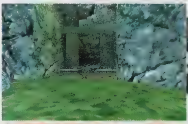
Paineelの中心部に向かうエレベーターのわきには、巨大な縦穴が開いている。この穴に落ちると、The Holeの深部へと落ち込んでしまう。The Holeの内部はLevitate(浮遊)の魔法が無効になってしまうよう設定されており、墜落によって10000ダメージを受けてしまうので、注意しよう。夜目の利かない種族が、縦穴近辺を走り回るのは危険だ。

中庭に立つ衛兵の横を通り過ぎ(特に小細工をしなくても、レベル50前後の冒険者であれば衛兵から攻撃を受けることはない。だからといって、目の前で座り込んだりはしない方が良いのだが)、初心者の狩り場の奥にある通路を下へ下へと降りていくと、そこには展望台付きの泉がある。この泉の中の岩の扉でThe Holeのかぎを使うと、ダンジョンの内部へと進入することができる。扉の奥の水路はそれほど長いものではないので、息切れしてしまうことはないと思うが、念のためにEnduring Breathなどの魔法を用意しておくと良いだろう。ちなみに、このかぎはBRDやROGのPicklockのスキルで開けることが可能で、難易度もさほど高くない。

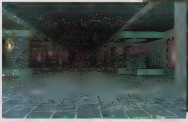
精神に影響する呪文が無効となるため正攻法での攻略が必須

水路を抜けた先にはモンスターがいないので安全だが、ちょっとした段差があるため上がりにくい。勢いをつけ過ぎて、ダンジョンの奥へ突っ込まないように注意しよう。The Holeは、ElementalやGolemなどの亜生物がうろつくダンジョンで、Invisibleなどの透明化魔法がまったく効かない。また、Levitateが無効になっているため、Air Elementalへの変身もできない仕組みとなっている。入り口近辺にいるan elemental warriorは、ROGのHideとSneakを組み合わせたスキルや、ENCのElementalへの変身呪文を使えば非敵対的となるが、その奥で巡回しているcrusaderには攻撃を受けてしまう。つまり、ダンジョン奥地で死亡した場合、装備を回収するためには、NECのSummon Corpse以外に有効な方法はないので、注意してほしい。

The Holeからは、高難易度ダンジョンならではの高性能なアイテムが得られることが、徐々に明らかになってきている。また、グループゲートポイントであるToxxulia Forestから近い点など、かぎの問題さえクリアしてしまえば、人気ダンジョンの一つとなっても良さそうなものである。しかし、The Holeのモンスターには、ENCをはじめとする職業のMesmelize系(いわゆるスリープ呪文)やCharm系(魅了してペットにする呪文)がまったく効かないという点と、Kunark大陸のダンジョンであれば得られるはずの、レベル51以上の呪文のスクロールが手に入らないという点から、冒険者の足は遠のきがちだ。経験値という面から見れば、大勢の冒険者でにぎわうKarnor's Castleに勝るとも劣らない収穫が得られるので、正攻法とも言えるWARとCLRを組み合わせたパーティーで挑んでみてほしい。



[illegible]

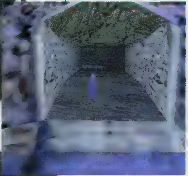


[illegible]

[illegible]

Evil系種族ゆえの試練を乗り越える Benny流Dark Elf育成ガイド

日本語マニュアル版が発売されたことで、新たにEQを始めようという人もいるだろう。Dark ElfやOgre、TrollなどのEvil系種族に魅力を感じている人も少なくないはずだが、やみをつかさどる種族ゆえの困難なプレイが待ち受けているのは間違いない。今回は、NECとして生きることを決意した新米のDark Elfを例に、Norrathでの評判を高めつつレベルアップしていくこつを紹介しよう。



すべてのDark E… どの町よりも地味で、分かりづらい。ほんの少し移動し…

…るZone…が基…歩けるよ…

生まれたばかりのDark Elfに課せられる試練

Dark Elfは、設定の邪悪さもさることながら、容姿の良さなどで人気がある。OgreやTrollに比べれば制限が緩いとはいえ、取引できるNPCが少ない、グループゲートポイントのNPCに襲われる、船での移動に工夫が必要など、さまざまな苦労を強いられるにもかかわらず、その人口は決して少なくない。Dark Elfの冒険者が順調に成長していくためには、序盤でどう振る舞うかがかぎになる。この段階で、できるだけ行動範囲を広げられるように努力していくことが肝心なのである。

まず、Dark Elfの町Neriakは三つのZoneに分割されていて、薄暗く、道に迷いやすいことを頭に入れておこう。どの種族でプレイする場合も同じだが、自分のホームタウンに慣れておかないと、何をするにも時間がかかる。幸いにも、マニュアルにNeriakの市街マップが掲載されているので、それを参考に施設の位置などを自分で書き込んでいくと良いだろう。

Neriakから外に出ると、Nektulos Forestという森に足を踏み入れることになる。Dark ElfにはUltra Visionという特別な暗視能力があるのだが、それでもなお暗い大森林である。Sense Heading(方向探知)のスキルに乏しい新米冒険者は、確実に迷子になってしまうだろう。また、この森は決して獲物が豊富な所ではなく、低レベルのDark Elfにとっては強過ぎる敵もうろついている。Nektulos Forestは、初心者にとって遊びやすいZoneではないのだ。

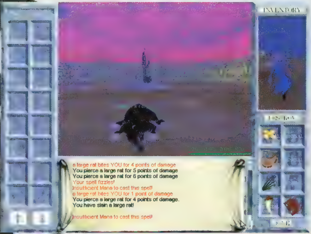
Nektulos Forestを脱出しFreeportを目指そう

少しでも恵まれた環境でプレイするために、Dark Elfの冒険者を作成して町を飛び出したら、すぐにWest Freeportを目指すことにしよう。Freeportは多種多様な種族が集う交通の拠点で、大勢の新米冒険者たちが奮闘している場所だ。NeriakからFreeportまでの道のりは安全とは言えないが、少ない獲物を探して森に迷うよりは良い。まず、Neriakの出口を背にして右側に進み、壁沿いにLavastorm Mountainsへの抜け道を通過して、森の中央部を避けながら南に向かい、川岸まで出る。川を泳いで渡るのが近道だが、a large piranhaに襲われる危険があるので、川沿いを橋まで走ろう。橋を渡って道沿いに進むと、East Commonlandsへ至る境界線へと到達する。East Commonlandsに入った後は、左の壁沿いに進むだけで、Freeport Westに到着することができる。少々遠回りだが、これがいちばん安全なルートだろう。

West Freeportでの鍛錬はレベル4まで

West Freeportの周辺は、冒険を始めたばかりの人に適した獲物が豊富に存在する。しかも、West Freeportの門に立つ衛兵(Guard)はDark Elfに対して攻撃的ではないので、自由に狩りができるばかりか、危機に陥った場合には助けてくれるのである。このWest Freeportで注意しなければならないことは、町の中心部にある魔法使いギルドに近づかないことだけだ(そこにいるNPCは、Dark Elfを見ると攻撃してくる)。

NECを含め、専業魔法使いが必要とする呪文のスクロールは、Freeportの地下ギルドで購入できる。この地下ギルドは、Human種族でありながらEvil系の神を信仰する人々のために、日々活動しているのである。レベル1から使うことのできるSkeleton召喚呪文はNECにとって必須なので、ぜひとも早い時期に入手しておきたい。West Freeport周辺ではペット召喚のための触媒となるBone Chipも集めやすく、レベル4まで簡単に成長することができるだろう。



West Freeportの門の…はNektulos Forestとは違って、豊富な獲物が存在する 日が暮れ… a decay… skeletonが多く出没するようになるので、Bone Chipを集めやすいはず …は…Snake Eggを得るために、a snakeを狙うと良いだろう

East Freeportの門を出て右方向に向かうと、北東の角の石壁に秘密の抜け道がある。その先にはFreeportの地下ギルドがあり、Evil系に属する冒険者は呪文を購入したり、スキルを習ったりすることができる

East CommonlandsのOrcキャンプ周辺は、常に大混戦だ。ここにいくつかのグループが集まっていることを当てにして、ピンチに陥った冒険者が助けを求めて駆け込んでくることもある。もちろん、少なからず手強い敵を引き連れてくるため、少々[illegible]

Commonlandsで Orcを狩りまくる

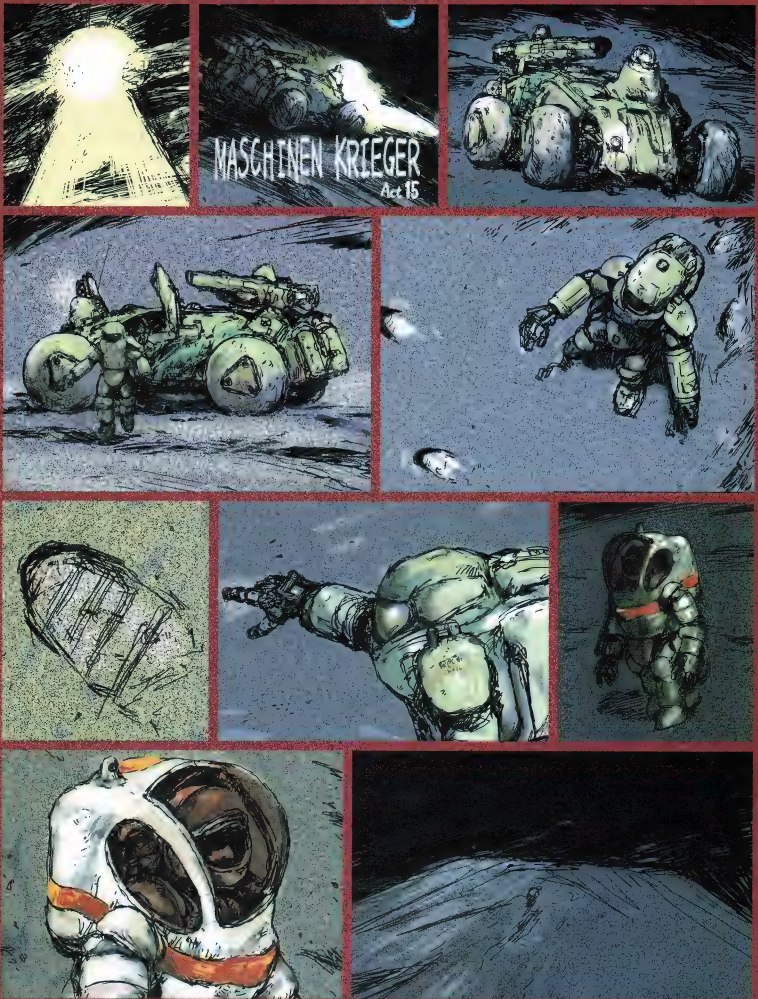
レベル4になったら、Gateをはじめとする新しい呪文を覚えよう。これで、片道ではあるものの、狩り場からNeriakまでは瞬時に帰れるようになる。まだまだ新米冒険者の域を出ないものの、そろそろWest Freeport周辺では経験値の獲得が難しくなってくるはずだ。レベル4からは、East Commonlandsで弱めのorc pawnやa black wolfなどを選んで戦うと良い。a black bearやa spideringなども、格好の標的となるだろう。East Commonlandsにはa decaying skeletonからa griffinまで、幅広いレベルの、豊富な種類のモンスターが存在する。

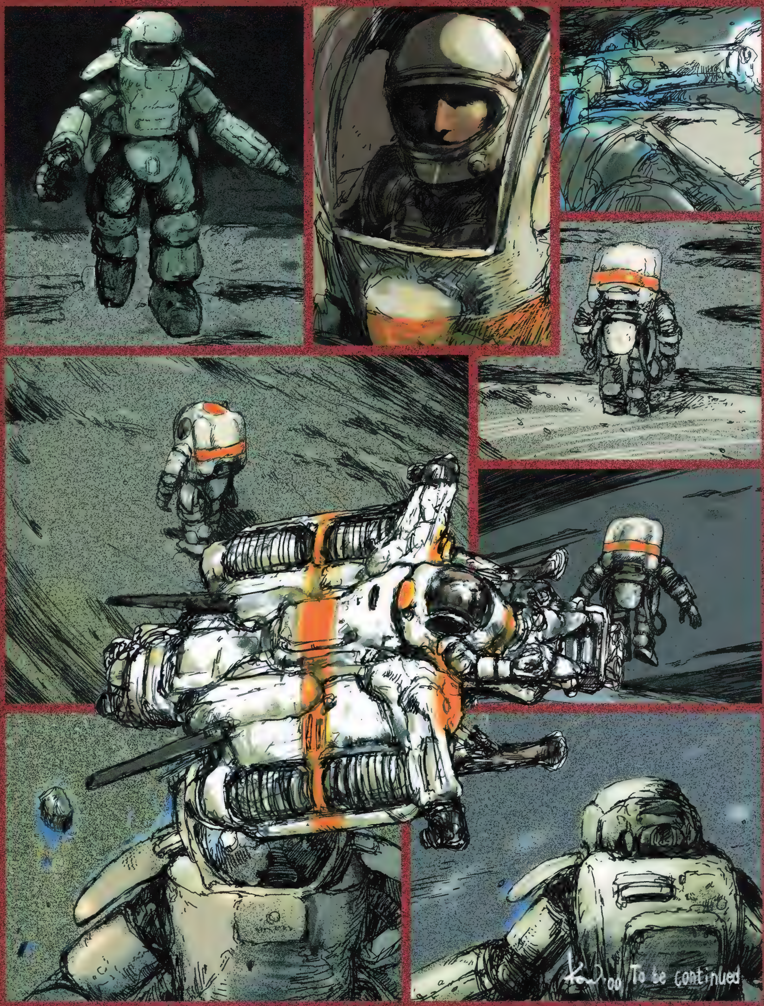
レベル8程度になるまでは、巡回型のモンスターを倒すしかないので、思いがけず強敵に遭遇して命を落とすこともあるかもしれない。ここまでがいちばん辛い時期だ。しかし、良いパーティーにさえ恵まれれば、これ以降はEast、Westの両Commonlands に点在するOrcキャンプにて、大量のOrcを狩り続けることができる。実は、このOrcを倒すと、North Freeportにおける評判が上昇する。たとえDark ElfのようなEvil系種族であっても、倒し続けていればNorth Freeportの銀行が利用できるようになり、今までNeriakに縛り付けられていた行動範囲が、ぐっと広がる。

Orc Campでの狩りでレベル12まで成長するのは難しくない。その後は、East Commonlands から巨大トンネルを通り抜けてNorth Roを訪れ、WIZのグループゲートポイント周辺の大型昆虫を狙っていくのが良いだろう。また、Oasisのワニなども次なるターゲットとして頭に入れておくべきである。ここまでくれば、今後の新たな冒険に向けて何の不安もない、1人前のDark Elfに成長しているはずだ。

Dark Elfでも取引可能なNPC

冒険を始めたばかりであれば、呪文や装備を購入するために、とにかくお金を稼ぎたいものだ。しかし、West Freeportの商人たちがDark Elfとの取引には応じてくれないからといって、NPCとの取引のために、いちいちNeriakまで帰るのは効率が悪い。実は、East Commonlandsには Dark Elfでも取引可能な商人がいるのだ。West FreeportからEast Commonlandsに入って、左側の手前から二番目の小屋にいるNPCは、Dark Elfからもアイテムを買い取ってくれる。残念なことに、その販売品目の中に食料はないが、そういった消耗品は、呪文のスクロールやバックパックを購入するためにNeriakに帰った際に、補給しておけば良いだろう。また、この周辺はほかの冒険者も多いため、上手に頼めば食料を分けてくれることもあるはずだ。


MASCHINEN KRIEGER
Act 15


To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

第11回 MaKネットワークゲームのデザインと設計
フィールドの作成と配置

前回は、マシーネンクリーガー(通称、MaK)のゲーム開発の手順と、ゲームデザインに関して横山氏と話し合った内容をお伝えした。その中には、全体についての大ざっぱなものと、詳細な部分についてのものが混在していたので、デザイン資料としての意味も含め、ここでいったんまとめておく必要があるだろう。いよいよゲームデザインに関する資料の整理を始めるわけだが、今回はゲーム内の空間(フィールド)の構成要素を、プログラム上でどう扱うかについて考察しよう。さらに、プログラムの設計の一例として、フィールド上での無線通信をどう表現するかについて解説する。

ゲームデザインをプログラムで表現していく方法

当たり前のことだが、何かしらのプログラムが存在しない限り、そのゲームをプレイすることはできない。そのプログラムの制作に着手するためには、まずはゲームの中に登場するさまざまなオブジェクトをどう表現するかを決めなくてはならない。この"どう表現するか"という部分に関しては、モデル化(注1)という設計手法(通常は、どんなプログラムでも何かしらのモデル化が必要)が存在する。ゲーム中のフィールドを構成する要素をどうモデル化するかについて、その状態をプレイヤーに伝えるためのモデルや、通信をつかさどる仕組みのモデルなどの、具体的な内容を説明していこう。

フィールドを構成する三つの要素

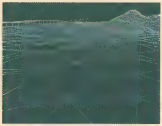
フィールドを構成する要素は、地形／固定された物体／キャラクターという、3種類のモデルに大きく分類することができる。プログラム上では、ゲームをスタートする前にこれらを配置して、フィールドを構成するのである。

ゲーム開始時にフィールドに配置されたオブジェクトは、完全に破壊されるまで、あるいはロケット弾のように爆発して無くなるまでは、フィールドに存在することになる。一般的なゲームでは、敵のキャラクターが次々と出現したりするが、このMaKネットワークゲームの場合は、最初に配置された以上の物が現れることはないので、ゲームが進行するのにつれてデータ量が増えるというようなことがない。従って、戦闘によってがれきになった建物や破壊された装甲戦闘服などを、ゲームの最後まで何らかの形で残すのは、さして難しくないはずである。

①基本地形データの読み込み

フィールドには山や谷などの起伏が存在し、途中にがけがあったり、川が流れていたりする。地形を表現する際に基本となるこれらのデータは、長い時間が経過するキャンペーンシナリオのような場合であっても、大きく変化することはない。そこで、この基本地形データは、ゲームが収録されたCD-ROMや追加シナリオのCD-ROMから、新しくゲームをスタートする時にまとめて読み込んだものを利用するのが、最も効率的な処理方法になるだろう。

なお、地形データは"がけ"や"川"のような抽象的なモデル化(注2)は行わずに、地表を形作るポリゴンの一つとして扱うことにする。



ゲームを最初にプレイするときには、まずは基本地形のデータから構築していく。プレーヤーが最初に配置される周辺は細かいデータを、遠くの場所は粗いデータを読み込むなどして、メモリー使用量を節約するのが普通だ

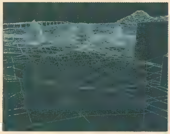
②固定された物体の配置

基本地形データを読み込んだら、次は建物や植物などの固定された物体を配置する。植物のたぐいは、季節や天候によって違うものを用意する必要があるかもしれない。また、時間が経過して成長したり、戦闘に巻きこまれて焼失したり、そこに施設が建設されて無くなってしまう可能性もある。どこまで表現できるかは今後の課題の一つであるが、リアリティーという面でも、ゲームにバリエーションを加える意味でも、ぜひ挑戦してみたい要素である。

建物に関しては、短い期間のゲームではあまり変化することはないだろうが、キャンペーンシナリオなどでは、破壊されたり、新しく建てられたりすることがあるだろう。従って、これらも基本地形とは別に管理する必要がある。

ゲームが進行すると、大きな爆発によって地面に穴が開いたり、がけが崩れたりすることがあるかもしれない。そのような地形の変化は、ゲーム中では固定された物体として管理することにする。そうすることによって、マルチプレイで後から参加したプレーヤーに、穴が開いているといった地形の変化を知らせることができる。また、その穴は次のシナリオでも開いたままになっているはずなので、そのゲームが終了した時点で基本地形データに反映する必要が生じるだろう。

建物や植物はそれぞれに特徴があるので、抽象的なモデル化をした方が良いだろう。建物には植物のように成長するという特徴はないし、植物は建物のように爆発によってがれきになることはないからだ。



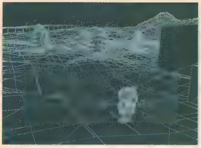
次に、建物や植物などを配置する。画面中央のくぼみは、大きな爆発の跡だ。季節や時期による植物の種類や大きさの変化や、破壊された建物の状態なども、この段階でフィールドに反映される。ネットワークを介したキャンペーンシナリオなどでは、自分の参加していないゲームで地形の一部が変化した場合、その部分のダウンロードする必要があるだろう

③キャラクターやアイテム類の配置

最後に、装甲戦闘服やAFV(装甲戦闘車両)などのキャラクターや、細かいアイテムなどを配置すると、ゲームをスタートするための準備(プレイフィールドの構築)が完了する。なお、ゲーム中におけるキャラクターの射撃や着弾などのエフェクトは、リアルタイムで現れて一定時間で消えるので、フィールド上にデータとして存在する必要はない。

放棄された装甲戦闘服や行動不能になったAFVは、次のシナリオに持ち越せばよりリアルになる。この場合は、前述した構造物と同じように扱う。つまり、建物などと同様にデータを保存し、次の(時間的に連続しているような)シナリオがスタートする時に配置されるようにしておく。

これらのキャラクター、アイテム類は、抽象的なモデル化が必要となるだろう。



最後に装甲戦闘服やAFVなどを配置するのだが、これはゲーム開始時点で処理する。装甲戦闘服のほかにも、ドラム缶やテントなど、シナリオによってはいろいろな物が配置されるかもしれない

(注1)モデル化
実際に存在する物のシミュレーターとしてゲームをとらえた場合、その実物をプログラムで表現したものを"モデル"、プログラム上でどう表現するかを決める(設計する)工程を"モデル化"または"モデリング"と呼ぶ。また、右ページに示した無線通信を表現したモデルのように、実態のないものをモデル化することもある。

(注2)抽象的なモデル化
モデル化の作業は、抽象的なモデルにするのか、具体的なモデルにするのかという、二つの選択肢を意識しながら行うことが多い。この場合、がけや川といったものを表現するのが抽象的なモデル化だとすると、具体的なモデル化とは、標高150.3メートルの所から西に10センチ進んだ標高150.5メートルの所を点(またはポリゴン)の集まりでつなぐという手法だ。

THE GAME PROJECT

プレイヤーの操作する装甲戦闘服は フィールドの状態をどうやって知るのか？

ゲームをプレイしている間、装甲戦闘服のヘッドアップディスプレイ（PKAのキャノピーやSAFSの間接視認システムなど）に表示されるデータには、次のようなものがある。

- ■ミッションの情報
- ■周辺の地図
- ■自機のステータス
- ■周辺のセンシング情報

このうち、周辺のセンシング情報だけは、情報収集のモデル化なしには解決することができない。つまり、周囲の情報をなんらかの形で収集し、整理して表示しなければならないのだ。それがたとえ目視情報であったとしても、"見る"ということをプログラム上で表現する場合には、周囲のオブジェクトと何らかのデータのやり取りが必要になる。

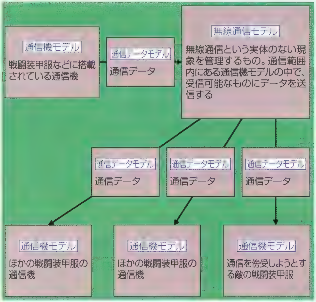
この周囲のオブジェクトとのデータのやり取りを行うには、センシングに関係するモデルのほかに、通信モデル、通信データモデル、"見る"のモデルなどが必要になる。また、センシングを行うモデルには、レーダー（パッシブなものとアクティブなもの）、バイオバイタルリサーチ（生体反応感知）、光学センサー（カメラ）などのモデルが含まれる。

これらの中から、通信に関係するモデルとモデル間の作用について、図にまとめてみた。プログラミングの経験がない方にとっては、何が書いてあるのか分かりづらいとは思うが、モデル化とはどういうことか、モデル化の次に来るモデル間の作用にはどんなものがあるのか、などについての一例だと考えてほしい。

今回以降、プログラムの内部に関しての解説が増える予定だ。興味のない方でも、ゲーム開発についての予備知識として、頭の片隅にでも入れておいてほしい。また、ゲームデザインがプログラムとして具体化されていく過程に興味のある方は、開発の基礎知識として読み進めてもらいたい。

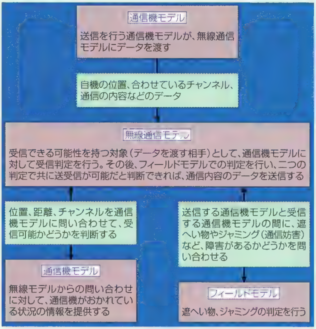
ゲーム内の通信をモデル化する

ゲーム中に通信を行う場合、発信するモデルと受信するモデルのほかに、無線通信を管理するモデルを想定すると良い。ここで取り上げる無線通信モデルには実体が存在しないものの、モデル化することによってすっきりまとめることができる。また、通信データ自体もモデル化してしまうことで、傍受した通信データの解読や内容の解析（発見した敵の位置のデータや自機のステータスなど）を、通信データモデルに管理させることができる。



無線通信モデルの働き

無線通信モデルは、通信データを受け取ると、フィールドにある受信可能な通信機すべてに対して、通信の届く範囲にいるか、遮へい物はないか、チャンネルは合わせてあるかなどの判定を行う。その後、受信可能な通信機にデータを渡していく。このように、実際には存在しないものをモデル化することは、プログラミングの大事な手法の一つだ。



MaK The Game Project掲示板設置！
（http://www.kkuda.co.jp/netgame/bbs/minibbs.cgi）

MaK The Game Projectに関する掲示板を設置しました。電子メール、読者はがきだけでなく、こちらでも広くご意見を募集していきます。読者の皆さんの自由な発言をお待ちしていますので、お気軽に書き込んでください。

募　集　要　項

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール（mak@play-online.com）か読者はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、
MaK B.D.マニュアル（http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html）をご参照ください。

フライトシミュレーター定点観測

VIRTUAL FLIGHT

戦闘機が誕生した第1次世界大戦から現代までの間に、航空機の性能は目覚ましい発展を遂げた。そのため、初期の戦闘機と現代の戦闘機とでは、戦い方がまったくと言ってよいほど異なるのだ。同様に、フライトシミュレーターが題材としている時代によって、異なる戦術が要求されるのである。フライトシミュレーターをより楽しむために、代表的な三つの時代を取り上げて、戦術の変化を見ていこう。また、「Flight Simulator 2000」を使った世界一周旅行の3回目として、エジプトのピラミッドとロンドン市街で、ヘリコプターを使ったフライトを紹介する。

文／Warren大関(p.126)、Fuji[illegible](p.127)

時代の流れと技術の進歩に伴う空中戦術の移り変わり

戦闘機同士の空中戦術と言えば、3次元空間を自在に飛び回り、相手の背後を取り合う"ドッグファイト"が有名である。しかし、ドッグファイトが主流だった第1次世界大戦以降、そのような空中戦のスタイルは少なくなってきた。従って、フライトシミュレーター(以下、FS)が題材としている時代に合わせて、効果的な戦い方も変化するのである。ゲーム中でいろいろ工夫してたどり着いた戦術が、実は実際に使われていたものだったということは、FSではよくあることである。ここでは航空史を三つの時代に区切って、航空技術の進歩に伴う空中戦術の変化について解説していく。

第1次世界大戦時の空中戦

第1次世界大戦時の戦闘機は、100～240馬力程度のエンジンを搭載して、水平最高速度も130～220km/hくらいでしかなかった。これは現代の自動車並みか、それよりも遅いものである。また、機体の重量を少しでも軽くするために、木製フレームに布張りの翼といったもろい構造であった。そのため、無理な操縦をすると簡単に空中分解していた。この時代の戦闘機は、敵機を撃墜するのはもちろん、普通に飛ばすことでさえ難しい乗り物だったのである。

しかし、それでもたくさんの機動(航空機の動き)が開発された。その多くは1対1の空中戦を前提にして、敵機の旋回の内側に食い込むために、より小さい半径で旋回することを目的としたものである。「RED BARON 3D」など、第1次世界大戦を題材にしたFSをプレイしてみるとよく分かるが、この時代の戦闘機は簡単に速度を失ってしまう。よって、足りない分の速度を補うために、緩く降下しながらの横の旋回が多用されていた。そんな中、機体を適時上昇／下降させることで、スピードと高度を自在にコントロールする縦の機動をマスターしたパイロットたちは、エース(Ace)の名をほしいままにしていたのである。

第1[illegible]D Va[illegible]ロットは[illegible]機体を必死に操るか、時にはこのように接触[illegible]しまい、[illegible]取れてしまうこともある(画像は「RED BARON 3D」)

第2次世界大戦時の空中戦

第1次世界大戦から約25年後、第2次世界大戦時の空中戦では、機体の性能によって戦術が大きく異なる。具体的には、速度、急降下性能に優れ、強力なエンジンを搭載した重量級の機体と、旋回性能に優れた軽量級の機体とに分けることができる。日本の機体の多くは旋回性能を重視し、1対1の空中戦を得意としていた。それに対しアメリカやドイツの機体は、強力な武装と速度を利用して、集団でお互いをカバーしながら一撃離脱する戦術を得意とした。

また、エンジンパワーや機体の強度に余裕が出てきたため、急降下で一気に敵機との距離を詰めて攻撃したり、宙返りで攻撃をかわすなど、垂直面を主体とした縦の機動が頻繁に使用されるようになってきたのもこの時代の特徴である。撃墜数60以上の大日本帝国海軍のエース坂井三郎氏の得意とした"左ひねり込み"などはあまりにも有名な機動だが、これも斜め宙返りの途中でラダーによる変化を加えたものである。

[illegible]の攻撃を[illegible]わし、[illegible]の旋回[illegible]持ち込もうとするイ[illegible]

現代の空中戦

戦闘機のメインとなる武装は機関砲から空対空ミサイルへと変わり、敵機を直接目視できないような遠距離からでも攻撃することが可能になった。そのため、相手の後ろを取りあうドッグファイトのスタイルは格段に少なくなる。しかし、FSの空中戦ではドッグファイトが頻繁に行われ、その際にはあり余る推力を利用して、あらゆる機動が活用される。従来なら操縦不能な状態に陥ってしまう失速速度領域でも、最新鋭の戦闘機では自在に機体を操る"ポスト・ストール・マニューバ"が可能となっている。この新しい戦術は、機体の舵を電子制御するフライ・バイ・ワイヤーシステムが生み出したと言えるだろう。また、現代の航空戦は戦闘機や爆撃機だけでは成り立たず、電子戦、早期警戒、防空制圧など、10数種類もの任務別に編成された飛行隊が織り成す一大コンバットグループによる戦闘となる。「FALCON 4.0」や「スーパー ユーロ ファイター2000」、「FLANKER 2.0」などのFSでは、この大規模な戦闘がリアルに再現されている。

[illegible]ミサイルを発射するSu-27"Flanker"。電子機器とミサイルがメインとなる、現代空中戦の代表的な姿である(画像は「FLANKER 2.0」)

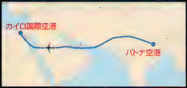
CONTROL

予算ゼロで楽しめる世界旅行 ～カイロ・ロンドンの世界遺産を巡る旅～ Flight Simulator 2000で夢のフライトプランを立てる

▶▶▶ Vol.5 パトナからカイロへのフライト

日付	2000年8月24日
出発時間	10:00AM
出発空港	パトナ空港 "Patna"
到着空港	カイロ国際空港 "Cairu Intl"
機体	Boeing 777-300 (FS2000に標準で収録)
搭載燃料	40680ガロン (90%の燃料)

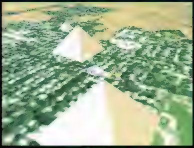
前回のヒマラヤ山脈でのフライトの拠点となったインドのパトナ空港から、エジプトのカイロ国際空港へ移動する。6,000km近い長距離飛行となるので、機体はBoeing 777-300を使用する。パトナ空港は滑走路が短めなので、離陸時にオーバーランしないように注意しよう。



▶▶▶ Vol.6 ナイル川周辺のピラミッド群を訪ねる

日付	2000年8月25日
出発時間	01:00PM
使用空港	カイロ国際空港 "Cairu Intl"
機体	Bell 206B JetRanger (FS2000に標準で収録)
搭載燃料	72ガロン (80%の燃料)

カイロからはヘリコプターを使って遊覧飛行を楽しもう。お目当てはもちろん、世界最大の石造建築"クフ王のピラミッド"と、"スフィンクス"だ。カイロ国際空港から針路を南西(方位225)へ取ると、カイロ市の街並みとナイル川が見えてくる。目指すピラミッドはカイロ市の南西約13km、ナイル川を越えるとすぐの所にある。



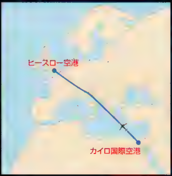
ギザの三大ピラミッドを上から眺めた画像。手前からクフ王、カフラー王、メンカウラー王のピラミッドだ。ナイル川沿いに南へ飛行すると、ジョセル王の"階段ピラミッド"やスネフェル王の"屈折ピラミッド"など、さまざまなピラミッドを目にすることができる

全長57m、高さ20mもあるスフィンクスだが、高度を上げているとうっかり見落としてしまうことがある。ヘリコプターで地表すれすれを飛行すれば見つけやすい

▶▶▶ Vol.7 カイロからロンドンへのフライト

日付	2000年8月26日
出発時間	1:30PM
使用空港	カイロ国際空港 "Cairo Intl"
到着空港	ヒースロー空港 "Heathrow"
機体	Boeing 777-300 (FS2000に標準で収録)
搭載燃料	40680ガロン (90%の燃料)

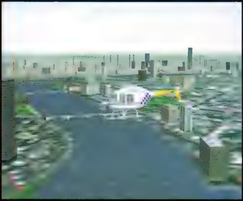
カイロ国際空港に戻り、イギリスの首都ロンドンへ向けて出発。機体はBoeing 777-300を使用する。ヒースロー空港はたくさんの滑走路を持つので、着陸時に使用するILS周波数(滑走路によって違う)とコースの入力間違いには注意したい。着陸前にはマップビューでILS周波数を確認しておくことが肝心だ。



▶▶▶ Vol.8 ロンドン市街を空から散策

日付	2000年8月27日
出発時間	11:00AM
使用空港	ヒースロー空港 "Heathrow"
機体	Bell 206B JetRanger (FS2000に標準で収録)
搭載燃料	72ガロン (80%の燃料)

カイロと同様に、ロンドンでも小回りが利くヘリコプターを使用する。ロンドン市街へ向かうには、ヒースロー空港から東(方位87)へ針路を取る。約3分後にはビル群が見えてくるはずだ。ロンドン周辺はアメリカの主要都市と同じく、詳細に作り込まれたシーナリーが用意されているので、たくさんの観光スポットを目にすることができる。街の中央を流れるのがテムズ川である。バッキンガム宮殿はテムズ川付近の緑地にあるので、注意して探してみよう。また、テムズ川周辺は橋が多く、地図を片手に橋の名前を一つ一つ確認しながら飛ぶのも楽しい。



テムズ川上空を飛行中。この辺りはロンドンブリッジやウォータールーブリッジのような独創的な形をした橋も多く、それらもしっかりと再現されている

次回予告

次号は、ロンドンからアメリカ大陸へ渡り、アメリカの名所と、日本へ帰還するコースを紹介しよう。

SOLDIER OF FORTUNE

世界各地に出没する凶悪なテロリストを掃討せよ

中盤以降の各ステージをダイジェスト攻略

ステージをクリアするためには、ただやみくもに敵を倒すだけでなく、効果的な戦術を用いて攻略していくのが望ましい。ここでは、イラクA以降の攻略ポイントを解説していくので、ぜひ参考にしてほしい。

ダイジェスト攻略 イラクA

このステージからアーマーを装着したロケットランチャー兵が登場するので、出会ったときは確実に倒すためにも頭部を狙おう。イラクAの攻略では、箱などに上って、通気口や屋根、または荷物の上に移動するというケースが多くなる。先に進めなくなったときは、そのような場所に目を向けよう。なお、最後の面での扉（画面参照）はスイッチ式ではなく、かぎの部分を破壊すると開く。

イラク3Aで、滑走路を出る際のスイッチを押すためには、この扉のかぎを破壊して、中に入ればいい

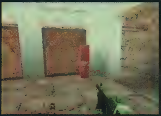
ダイジェスト攻略 ニューヨーク

コンテナが折り重なる場所や、ビルの内部など、狭い空間での戦いが続く。近接戦闘に強いショットガンは必ず装備したい。ニューヨークは、敵の数が多く、死角からの攻撃や、出会い頭のショットガン攻撃で大ダメージを食らうことがあるため、慎重に前進したい。なお、このステージからHeavy Machinegunが手に入る。積極的に使って、反動や連射感覚などを把握しておいてほしい。

このHeavy Machinegunは、メインでもスペシャルでも、どちらの攻撃でもかなり使える。今のうちに使い込んで、慣れておきたい

ダイジェスト攻略 スウェーデン

スウェーデンでは、仕掛けのスイッチを押すために箱を使って梁に上るなど、攻略の手順が多少複雑化している。その中でも分かりにくいのが、最後の面での仕掛け（画面参照）だ。ここでは、赤いドラム缶を破壊した後、右のエリアに出る。その後、HAWKが動かしてくれた資材に乗り、そこからジャンプして対岸に渡れば、先に進める。



この赤いドラム缶を壊し、奥の資材に乗って、向こう岸に渡る。すると、ストーリーも進展を見せるのだ

ダイジェスト攻略 日本

日本では建物内部での戦闘が多く、ニューヨークと同様に、出会い頭での敵の攻撃に気を付けたい。最後の面の屋上では、多数の敵が待ち構えており、さらに外からは戦闘ヘリコプター"ハインド"が攻撃を仕掛けてくる。スタートしたら、思い切ってハインドの攻撃が届かない逆側へ行こう。ここで武装を整えつつ、敵兵を倒したら、エレベーター正面に位置するテラスのヘリポート下にある倉庫へ入る。この中にはロケットランチャーがある。持てない場合はBackSpaceキーを押して、要らない武器を捨てること。後はハインドと対決するだけだ。できるだけ遮へい物がある所で戦い、プール側にハインドが来たら倉庫内に隠れよう。

ハインドとの戦いでプール側に移動した場合は、迷わず倉庫内に入ってしまおう

ダイジェスト攻略 イラクB

再びイラクへ。ここからは、敵もHeavy Machinegunを使ってくる。そのため、正面から撃ち合うのは避けよう。イラクBで悩むのが、最後の面での仕掛けだろう。ここは四つのバルブを開ければ、任務完了となる。まず、スタートしたら、施設側を向き、左側に行く。少し進むとフェンスに囲まれた装置があり、そこにバルブがある。このバルブを開けたら、中央の施設に入る。角から現れる敵に注意しつつ、エレベーターを起動し、上のフロアへ。エレベーターを降りた後、右へ曲がり、少し進むと監視室がある。ここに二つ目のバルブがある。これを開けたら、同じエレベーターで下へ戻り、中央施設の中心部へ。ここに三つ目のバルブがある。このバルブを開けた後は右側の通路を通り、タンクがあるエリアへと向かおう。このタンクがあるエリアの中央に制御装置のようなものがあり、そこに四つ目のバルブがある。これを回せば任務終了だ。

これが、イラク最後のステージで探すことになるバルブ。焦らず慎重に探そう

難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい！

ドイツ古城で宿敵DEKKERとの死闘が始まる

ついにラストステージだ。ラスボスDEKKERとの戦いの舞台となるのはドイツであり、四つの面で構成されている。ここでは、各面の攻略ポイントを解説しよう。

ドイツ1面の攻略　地下水路から、城内へ

ここから登場する兵士は、ほとんどがアーマー兵になるので、できるだけ頭部を狙おう。水路を進んでいくと、行き止まりになっているはずだ。ここは下水管を通れば、次のエリアに向かうことができる。下水管を通過していると、亀裂の入った場所がある。そこを攻撃して、外に出よう。そこから少し進むと資材が置いてある部屋がある。ここには、城内へと続く下水管があるのだが、ダンボールの箱で入り口が隠されている。箱を破壊して、下水管の中を進もう。しばらくすると、城門の前に出る。ロケットランチャーを持ったアーマー兵が護衛する扉は開かないので、その扉の左手にある塔へ入る。部屋の中にあるバルブを回して、格子(画面A)を開こう。なお、この格子は徐々に閉じてしまうので、バルブを最大限まで回したら、すぐに格子へ移動し、しゃがみながら前進して進入すること。進入後、前方に見える小屋へ入る。ここの2階にあるスイッチを押すと、地下施設へのエレベーターが現れる。それに乗れば1面はクリアだ。

画面A

この塔のバルブを回すと、遠くに見える格子(照準の近く)が開く。急いで移動し、格子をくぐってしまおう

ドイツ2面の攻略　ドアの警報装置に注意

エレベーターを降りると、倉庫に出る。通路を進んでいくと、アーマー兵が通信を行っている部屋に到着する。ここを抜けると、Microwave Pulse Emitter(以下、MPE)を持った敵が登場。こいつを倒したら、必ずMPEを奪おう。なお、これ以降はMPEが主戦力となるので、ショットガンや、ハンドガンなどは捨ててしまうこと。MPEを持った兵士と出会った通路の奥には、赤いランプがついているドアがある。このドアに触れると警報が鳴ってしまうので、触らずに下のフロアへと向かおう。奥へと進んでいくと、テラスのある部屋に着く。この部屋に入るとムービーが流れ、敵の隠し部屋の位置が分かるはずだ。この隠し部屋内にあるスイッチを押すと警報が解除され、赤いランプがついていたドアも開けられるようになる。このドアの中には、図書室がある。図書室の隅(画面B)でUSE(デフォルトではSpaceキー)を行うと、隠し通路が出現する。その奥にあるエレベーターに乗り込めば、2面は終了だ。

画面B

図書室のこの位置でUSEを行うと、隠し通路が現れる。この通路の奥にあるエレベーターに入ればクリアだ

ドイツ3面の攻略　ミサイル発射を阻止せよ

エレベーターを出ると、正面の扉がロックされてしまう。そこで右のドアへ進入し、敵を排除したら、資材の上に乗って通気口に入り、通気口から左の部屋へと向かう(画面C)。敵を倒した後、部屋にあるスイッチを入れると正面の扉が開く。正面の扉を抜けて、レーザーをかいくぐりながら先に進むと、二つの部屋に出る。各部屋に一つずつあるスイッチを入れると、ミサイル発射施設への扉が開くはずだ。この施設に入るとDEKKERが現れ、ミサイル発射のカウントダウンが開始される。すぐに奥へと進もう。ミサイル発射を阻止するためには、制御装置(画面D)を三つ破壊する必要がある。基本的に、通路に沿って進んでいけば、各部屋で制御装置が見つけられるはずだ。装置をすべて破壊し終えた後は、DEKKERを追って、地下へと続くエレベーターへと向かおう。このエレベーターに入れば、3面はクリアだ。

画面C

この通風口から隣の部屋に入り、スイッチを押せば、正面の扉が開く

画面D

ミサイル発射のカウントダウンは、この装置を三つ破壊することで食い止めることができる

ドイツ4面の攻略　MPEでDEKKERの息の根を止めろ!

DEKKERは、地下の潜水艦ドックに逃げ込む。そこが最後の戦いの舞台となる。まずは、Flamegunを装備した複数のアーマー兵が現れる。頭部への攻撃か、Heavy Machinegunの硫酸弾や手榴弾で対応しよう(MPEは、DEKKERとの直接対決まで温存しておく)。アーマー兵を一掃できたら、いよいよDEKKERとの対決。やつはレイルガンのような兵器を使ってくる。これは、先に弾道が表示されるので、早めに左か右に動けば、簡単に回避することができるだろう。ただ、DEKKERとの戦いに時間をかけすぎると、潜水艦の砲台からマシンガンで攻撃されてしまう。できるだけ早くDEKKERを倒すためにも、武器はMPEを使おう。また、DEKKERに近づかれると攻撃を回避しにくいので、画面Eのような位置関係で戦うのがベストだ。MPEでの攻撃を続ければ、DEKKERは簡単に力尽きるはずだ。やつを倒すことができれば、長かったシングルプレイもようやく終了だ。

画面E

このような位置関係でMPEが撃てればベスト。DEKKERが接近してきた場合は、潜水艦を利用して逆側に逃ろう

アクション映画のような緊迫感あふれるシナリオが、世界各地の都市で展開される3Dシューティング「SOLDIER OF FORTUNE」。今回はイラク以降の各ステージから、DEKKERとの最終バトルまでをダイジェストで攻略する。詰まりやすいポイントを中心に解説していくので、クリアするために役立ててほしい。　文／Yuki-Kaze!

Soldier of Fortune ©1999 Activision, Inc.
Developed by Raven Software Corporation

Play Online

年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

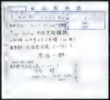
弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入していただく内容は以下のとおりです。

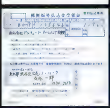
口座番号:00180-9-135646

加入者名:株式会社デジキューブ パブリッシング事業部

通信欄:①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)

②お届け先のお名前、ご住所、電話番号





年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。

バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

口座番号:00180-9-135646

加入者名:株式会社デジキューブ パブリッシング事業部

TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。

2000年9月号の主な内容

●2大RPG徹底攻略
■DIABLO II
■EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK
●パソコンゲーム高密度攻略
■KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD
■ICEWIND DALE
■SHOGUN TOTAL WAR
●Play Online Special Preview AoE II拡張パック:覇者たちの光臨/レインガルド
●ゲームクリエーターが心酔した映画・コミックの世界
●ギガヘルツ級のCPUパワーを生かす新プラットホームの実力を検証

2000年7月号の主な内容

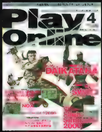
●2大RPG緊急特集
■DIABLO II
■EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK
●パソコンゲーム高密度攻略
■ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED
■ICEWIND DALE
■MESSIAH
●Play Online Special Preview Motocross Madness2
●ワンランク上のパイロットを目指せ Helicopter Sim Introduction
●最低限必要なハードウェアはこれだ 今日からネットワークゲームを始めよう

2000年6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀～DAIKATANA
■STAR WARS:FORCE COMMANDER
■Flight Simulator 2000
■THIEF 2:THE METAL AGE
●モータースポーツシーズン到来 最新レーシングゲーム総チェック
●人気ゲームジャンルの原点を追求 AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み
●もう難しいとは言わせない Helicopter Sim Introduction
●5.1チャンネルスピーカー導入講座

2000年5月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀～DAIKATANA
■NOX
■Flight Simulator 2000
■SOLDIER OF FORTUNE
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
●迷える初級パイロットのためのフライトシミュレーター購入ガイド
●ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る
●車とバイクに応用できるコーナリング最速テクニックガイド
●立体眼鏡コンプリートガイド



2000年4月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■大刀～DAIKATANA
■SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE
■SLAVE ZERO
●2大タイトル最速プレビュー NOX/スーパーバイク2000
●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
●3DシューティングQuad攻略
■UNREAL TOURNAMENT
■QUAKE III ARENA
■SOLDIER OF FORTUNE
■MORTYR
●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術

2000年3月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■トゥームレイダー:ラストレベレーション
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA IX:ASCENSION
●3Dシューティングトリプル攻略
■QUAKE III ARENA
■UNREAL TOURNAMENT
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
●究極のビジュアル表現を楽しむための ゲームに最適なビデオカード選び

2000年1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■USAF
■AoE II:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
●ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦
●特殊部隊シミュレーション パーフェクトガイド
■SPEC OPS II:GREEN BERETS
■DELTA FORCE 2
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●Play Online Sneak Preview DAIKATANA

1999年12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■AoE II:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
■レブナント
■ノクターン
■HOMEWORLD
■C&C:TIBERIAN SUN
●Play Online Sneak Preview
■MESSIAH
■Flight Simulator 2000
■Asheron's Call
●ラリーゲームコンプリートガイド
●失敗しないコントロールデバイス選び

1999年11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■レブナント
■SYSTEM SHOCK 2
■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
■DARKSTONE
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
●Zone日本語化プロジェクト始動!!
●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号	2000年8月号/2000年2月号/1999年10月号/1999年9月号/1999年8月号

ON-OFF

GAME

PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

夏競馬も終わりを迎え、いよいよ秋のG1戦線が真近に迫ってきた。競馬場に足を運んで一喜一憂する日々を心待ちにしている競馬ファンも、数多くいることだろう。そんな競馬好きに、ぜひともプレイしてほしい競走馬育成シミュレーションを二つ紹介しよう。どちらも、競馬の世界をより身近に感じさせてくれる秀作だ。

生産から調教まで 秋競馬に合わせて楽しむ競馬シミュレーション

文／曽我部悦承

サラブレッドの運命を決定付ける血統

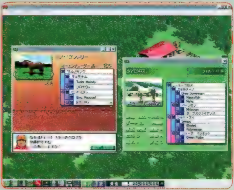
サラブレッドは、人の作り出した芸術品である。極めてごう慢な意見だが、これはある意味事実だ。現在の競走馬は、血統によってその運命が半ば定められていると言っても良い。人間が、例えば曽祖父の世代にまでさかのぼって評価されるようなことがあれば、それは非常に不快なことだろう。だが、競走馬は何世代にもわたってその交配経路が明らかにされ、それによって評価や人気が大きく変わってくる。そして、(当然、例外が多数あるものの)強い馬の血筋を引いた競走馬は事実、強い。いかに良い血を交わらせて強い馬を誕生させるか、生産者は常に頭を悩ませることになるのである。これから紹介する競走馬育成シミュレーションでは、この生産者の悩みを体験することができる。競馬場に足を運ぶ前に、そしてその合間に、じっくりと楽しんでみてはいかがだろうか。

血統こそが最重要、本物志向の「ダービースタリオン for WIN」

「ダービースタリオン for WIN」(以下、ダビスタWIN)は、コンソール機などで絶大な人気を誇るダービースタリオンシリーズのWindows版最新作。同シリーズは競走馬育成シミュレーションの元祖とも言える存在で、その面白さには定評がある。プレイヤーは、生産者、馬主、調教師の3役をこなすことになるのだが、競馬の知識があまりない人でも、安心して楽しめる内容と難易度に仕上がっている。

ダビスタWINでの競走馬の交配には、インブリード、アウトブリード、ニックスなどの配合理論が取り入れられており、実際の競走馬と同じように血統の存在がかなり重要視されている。言い換えれば、この血統を工夫しなければ、強い競走馬を生み出すことはできないと言っても良い。ただし、種付けの際に、その配合がどのような効果をもたらすのかがゲーム中で事前に説明されるので、プレイしていくうちに、血統とはどういうものかということを自然に覚えることができるはずだ。

ダビスタWINでは各種ウインドウを開いておくことで、必要な情報を常にチェックすることができる。2000年の競馬カレンダーに合わせてスケジュールが組まれているので、現役で活躍している名馬たちとの対戦も実現できる



ダビスタWINでは、単純に強い馬同士を交配させれば、才能ある競走馬が誕生するというわけではない。また、いくら才能があっても、調教次第ではそれを開花させることなく終わってしまうことも。どこの厩舎に預けるか、どんな調教をするかがかぎを握る

Information
ダービースタリオン for WIN
発売元：株式会社アスキー
価格：9,500円
発売時期：発売中

©2000 パリティビット

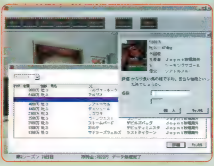
血統概念はシンプルに、マルチプレイが熱い「競馬伝説Ⅱ」

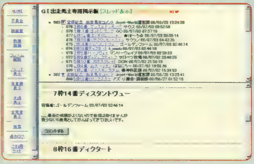
「競馬伝説Ⅱ」は、マルチプレイを通じて、たくさんのプレイヤーが共有する独自の競走馬社会をサーバー上に作り上げていく、競走馬育成シミュレーションだ。プレイヤーには最初に、牧場と1頭の繁殖牝馬、資金1億円が与えられる。これを元手に種付けをして競走馬を生産し、調教を加えて、レースでの勝利を目指していくのである。

ダビスタWIN同様、このゲームにも血統の概念はある。ただし、子に影響を与えるのは父母の能力のみで、極めてシンプルだ。当然、ニックスやインブリードなど、数代前までさかのぼる血統影響もない。しかしながら、種牡馬と繁殖牝馬にはバイオリズムがあり、これにより一定の周期で産駒に受け継がれる能力が上下するという、独特な要素が加えられている。

また、競馬伝説Ⅱの特長は、なんと言ってもマルチプレイが存分に楽しめるということ。登場する馬は、ライバルとなるほかの現役競走馬はもちろん、種馬、繁殖牝馬に至るまで、すべてだれかの持ち馬なのである。当然ながら、すべてのレースは全員が勝つ気で挑んでくる。いかにして勝利を得るか、既存の競馬シミュレーションとはまた違った形で楽しむことができるだろう。

競馬伝説Ⅱのパッケージには、シングルプレイ用のスタンドアローン版も同梱されている。もともとマルチプレイが前提のゲームのため、シングルプレイでは物足りなさも残るが、ゲームに慣れるための練習用としては非常に役立つ。まずはこれでゲームシステムを把握してから、マルチプレイに挑戦していこう





ゲームの起動は公式ホームページ(http://www.joynt.ne.jp/uma2/)から行う仕組みになっている。ここでは、レース結果などの各種情報も参照できる。ユーザー向けに用意された掲示板では、3歳馬の取引などが活発に行われている

Information
競馬伝説Ⅱ
発売元：株式会社ホロン
価格：5,800円
(サーバー接続料：月額2,000円)
発売時期：発売中

©2000 SystemPro Inc.

PRESENT

読者プレゼント

1 だれもが待ち望んだ大作RPG「DIABLO Ⅱ」

ついに発売された「DIABLO Ⅱ」。今月号では、20ページにも及ぶ攻略記事（p.057〜076参照）を掲載している。ますます盛り上がる「DIABLO Ⅱ」のCOLLECTOR'S EDITION（1A）を3名に、（株）メディアカイト提供の完全日本語マニュアル付き（1B）を5名に。

1A

2 マイピックの新作タイトル3本

（株）マイピック

レミングたちをうまく誘導し、ゴールへ送り届けるアクションパズルゲーム「LEMMINGS REVOLUTION」（2A）を4名に。神となって人類の文明を発展させていく、戦略シミュレーション「デオ グラシアス」完全日本語版（2B）を4名に。第2次世界大戦後期のベルジでの戦いを題材とした、リアルタイム戦略シミュレーション「クロース コンバット 4：バトル オブ バルジ」（2C）を4名に。

2A

2B

2C

3 日本語マニュアルが付属した「EVERQUEST：THE RUINS OF KUNARK」

ユービーアイ ソフト（株）

新種族Iksarと新大陸が追加された、「EVERQUEST」の拡張パック「EVERQUEST：THE RUINS OF KUNARK」日本語マニュアル付きを3名に。

4 （株）P&A

ナインボールなど、10種類のゲームを楽しめる「3D ウルトラ クールプール」（4A）を1名に。P&Aのロゴの入ったオリジナルペン（4B）を3名に。

4A

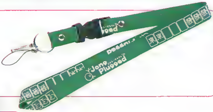
4B

5 マイクロソフト（株）

ノートパソコンを入れて持ち運ぶのに最適な、"Microsoft"のロゴ入りバッグを1名に。

6 So-net

So-netのゲームサイトParty Crewで公開されている、ネット対戦麻雀「Jong Plugged」のオリジナル携帯ストラップを10名に。



7 （株）システムプロ

ネット上で開催されているレースへ自分の愛馬を参加させ、ほかのユーザーと競い合うことができる、競馬シミュレーション「競馬伝説Ⅱ」を1名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは2000年9月22日（金）消印有効です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

Computer Parts & Games Plus

OVERTOP

日本全国通販OK!!

Network GAME Server Start!!

第一弾は Half-Life公式MOD Counter Strike

詳しくは **www.messe-sanoh.co.jp/overtop**をご覧下さい。

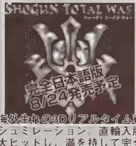
今月の注目ソフト

Colin McRae Rally 2

近日発売予定

全世界で数々の賞を受賞したラリーゲームの第2段が遂に登場!! ゲームエンジンも新しくなり眼を見張るグラフィックの美しさ。リアルタイムに変わっていく天候がよりハンドルさばきを熱くさせます。

SHOGUN:Total War



海外生れの3Dリアルタイム戦国シュミレーション、直輸入版が大ヒットし、満を持して完全日本語版が発売。英語でのゲームを楽しみたい方の為に英語音もCD-ROMにはいっています。

今売れてます

GRAND PRIX 3

(英語・日本語マニュアル付版)

PCでのF1ゲームといえばグランプリ

¥6,981

Deus EX

(直輸入英語版)

EIDOSが送るアクション・ロール・プレイング・ゲームDEUS EX

¥6,200

Diablo Ⅱ

(英語・日本語マニュアル付版)

全世界で100万本以上のセールスを記録で達成!

¥6,980

CLOSE COMBATⅣ:BATTLE OF BULGE(J)	¥6,981
ドライバー(マ)	¥4,800
DARK REIGN 2 (マ)	¥6,800
KISS PSYCHO CIRCUS(マ)	¥6,800
FS デザインスタジオ(MSFSアドオン)	¥7,200
DIABLO Ⅱ Mac版(マ)	¥6,981
Ys Eternal Ⅱ CD-ROM or DVD(J)	各¥7,400
HeavyMetal : F. K. K. 2(E)	¥ TEL
F/A-18E スーパーホーネット(J)	¥6,000
テーマアクアリウム(J)	¥4,000

◎◎BEST SELLER GAMES◎◎

大刀: DAIKATANA

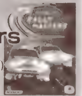
(完全日本語版)

¥7,200

RAlly Masters

(英語/日本語マニュアル付版)

¥6,981



F1 2000(J)	¥6,400
Need For Speed: PORCHE Unleashed	¥6,200
SEGA RALLY2	¥6,000
Mobile 1 Rally	¥6,600
Rainbow 6 GOLD	¥6,800
R6:ローグスピア	¥7,200
ローグスピア・アドオン	¥4,800
SOLDIER Furtune	¥6,600
ポスタル	¥7,200

QUAKE 3	¥5,980
ウルティマ9	¥6,972
ウルティマ・コレクション	¥6,972
NOX	¥6,972
TACIYON	¥7,200
Messiahメサイア	¥6,800
SWAT3	¥6,800
Half-LIFEミレニアム	¥7,200
H-L:アドオン	¥4,800
MotocrossMadness2	¥6,500

上記に無いタイトルは,お電話又はメールにてお気軽にお問合せください。

国内タイトル 新作発売予定

8/24	SHOGUN:TOTAL WAR(J)	¥6,400
8/25	Diplomacy(J)	¥5,800
8/25	Jumbo 747-400	¥3,800
8/25	AIRPORT 2000	¥4,800
8/25	QUAKE 3 拡張キット(マ)	¥4,800
9/1	ヴァンパイア:TMR(マ)	¥6,600
9/1	グランプリワールト(J)	¥7,200
9/1	Sydney2000(J)	¥7,200
9/2	NEW-HANEDA 2000	¥4,200
9/7	UO:ルネッサンス(マ)	¥2,980
9/7	ICEWIND DALE(マ)	¥7,800
9/8	蒼きウルⅡ(J)	¥4,981
9/14	アルファ・ケンタウリ(J)	¥7,200
9/14	コードネームイーグル(マ)	¥ TEL
9/22	F1 World Grand Prix(J)	¥7,200
9月	DEVIL INSIDE (J)	¥ TEL

《発売日/価格は予定ですので変更する場合があります。》

輸入タイトル 入荷予定

COMANCHE 4	(NOVA LOGIC)
4x4 EVOLUTION	(GATHERING OF DEVELOPERS)
Homeworld.Cataclysm with Raider Retreat	(SIERRA)
Madden NFL 2001	(EA)
Age of Empires Ⅱ: Expansion	(Microsoft)
Rainbow Six:Covert Ops Essentials	(REDSTORM)
HALF LIFE:HOSTITLE TAKEOVER	(SIERRA)
Starship Ttoopers	(MICROPROSE)
Heroes Chronicles	(3DO)
The Sims : Livin' Large Expanshion	(MAXIS)
Crimson Skies	(MICROSOFT)
Baldur's Gate 2 : Shadows of Amn	(INTERPLAY PRODUCTIONS)
METAL GEAR SOLID	(MICROSOFT)

《上記のタイトルは今後の入荷予定タイトルです。入荷日・販売価格は決まっておりません。》

Game Pad

[MICROSOFT]	
SideWinder	
PnP Game Pad	¥3,191
Game Pad Pro	¥4,972
Freestyle Pro	¥7,982
Dual Strike	¥8,400
[LOGICOOL]	
Wingman	
GamePAD EXTREME	¥7,972
[GRAVIS]	
Xterminator	¥6,800
[ノーブランド]	
CS-510U (USB/8ボタン)	¥953
JP-UD1 (USB/12ボタン/Feedback)	¥3,381
Silver Shutle (キーボード・エミレーション)	¥3800

Wheel Controller

[MICROSOFT]	
SideWinder	
FORCE Feedback Wheel	¥18,800
Precision Wheel	¥9,980
[LOGICOOL]	
Wingman	
Formula Force Wheel	¥19,800
[Guillemot]	
FORCE FEEDBACK RACING WHEEL	¥18,800
RACING WHEEL	¥4,981
[ノーブランド]	
アナログ・ホイール・コントローラー	¥6,800

お待たせしました!
SAITEK製 JOYSTIC & GAME PAD 入荷!!
CYBORG JOYSTIC, Game Pad etc...

FLIGHT Controller

[MICROSOFT]	
SideWinder	
FORCE FeedbackPro	¥16,800
Precision Pro	¥8,400
[LOGICOOL]	
Wingman	
EXTREME 3D DIGITAL	¥7,972
Attack	¥3,972
[CH Product]	
F-16 Combat Stick(USB)	¥9,000
Flight Sim 操縦桿PC	¥12,800
Pro Throttle	¥13,800
Pro Pedal	¥10,800
Pro Pedal(USB)	¥13,800

SUNCOM,SAITEK社製他のジョイスティクも取り扱い有り

[GAMETECH製品]

アーケードスティックコントローラー	
PCプロショックアーケードUSB	¥2,891
パソコン用PSコントローラーアダプター	
PCツナイデント	¥2,477
PCツナイデントUSB	¥2,972
PS・64・GBセーブデータ書き出し&読みこみツール	
ゲームデータステーション	¥4,572

[マイコンハウス製品]

アップスキャンコンバーターユニット	
XRGB2	¥22,858
ビデオスキャンコンバーターユニット	
XPC3	¥26,667
アナログRGB-S端子変換ユニット	
XAV-2s	¥8,191
アナログRGB分配ユニット	
Rooty	¥7,800
21ピン・アナログRGBセレクター	
SELECTY21	¥5,800

通販のお申し込み/在庫・入荷の御確認はホームページから

www.messe-sanoh.co.jp/overtop

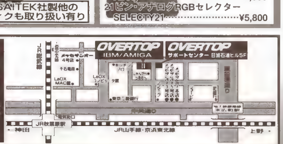
電話で 03-3255-3500

代引き/銀行振込のお支払いになります

振込口座先:
三和銀行 秋葉原支店(支店番号626)
普通 1050420 オーバートップ

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494

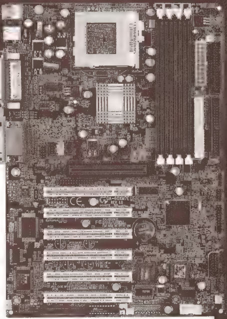
《営業時間》
月~金曜日 11:00~20:00
土曜日 10:00~20:00
日曜・祝日 10:30~19:30



TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

2000年9月号の特集2でIntel815搭載マザーボードのベンチマークテストの結果を紹介したが、やや期待外れに終わった。ただし、マザーボードはメーカーによって基本的な性能や安定性にばらつきがあるため、今回は日本ギガ・バイトの製品を使って再度テストを行ってみた。比較に使ったのは同社のApollo Pro133A搭載マザーボードで、Ultra ATA／100対応HDDのテストも併せて行った。　文／角田一美



Intel440BXやApollo Pro133Aを採用したマザーボードと比べると、価格がやや高めに設定されているが、FSB133MHzやAGP 4×モードでの動作の安定性は期待どおりだ

OS上でクロックアップが可能なIntel815E搭載マザーボード 日本ギガ・バイト　GA-6OXM7E

ビデオ／サウンド機能を標準装備した汎用性の高いマザーボード

GA-6OXM7Eは、標準サイズのATXフォームファクターを採用したマザーボードで、サポートするCPUはSocket370対応のPentium IIIとCeleron。スロット構成は、DIMM×4／AGP×1／PCI×6／CNR×1となっており、メモリーはPC100／133対応SDRAMが使用できる。チップセットにビデオ機能を内蔵しているが、AGP 4×モード対応ビデオカードの装着が可能で、IDEポートはUltra ATA／100に対応。サウンド機能として、クリエイティブテクノロジーのAudio Codec（CT5880）をオンボード搭載し、四つのUSBポートを装備する。以上のスペックを見る限り、Intel815Eがサポートする機能に準じた、標準的な仕様のマザーボードという印象を持つ。

BIOSはAWARD製を採用しており、ギガ・バイト独自の"DualBIOS"によって、不意にBIOSが壊れても、もう一方のBIOSでマシンを起動することができる。BIOSメニューを確認したところ、FSBの変更ができないことが気になったが、これについてはマザーボード上のジャンパーピンで設定できるほか、「EasyTune III」というオーバークロックユーティリティーで細かく設定できるようになっている。そのほかにSTRと呼ばれるサスペンド機能、CPUの温度監視機能などを搭載している。

Windows 98上でクロックアップを可能にするEasyTune III

前述したように、GA-6OXM7Eはジャンパーピンで FSBが変更できるが、その場合66／100／133MHzの三つしか設定が用意されていない。また、FSBを133MHzに設定した時のみ、SDRAMの動作クロックを100／133MHzのいずれかに設定できる。

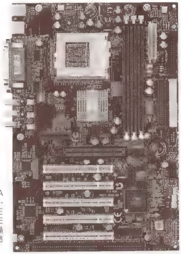
2000年8月号のOVER THE 100fpsで、Windows 98上でFSBの変更が可能なマザーボード（MS-6309）を紹介したが、GA-6OXM7EについてもEasyTune IIIを使うことで、同じ機能が使えるようになっている。EasyTune IIIはWindows 98専用ソフトで、FSBは3.3～5MHz刻みで調節できる。設定方法としては、"Easy Mode"と"Advance Mode"の2種類が用意されており、Easy Modeはボタンをクリックするだけでソフトが自動的にクロックアップとシステムのテストを繰り返し行い、動作に支障のない範囲で、FSBの最高値を探し出す。Advance Modeの場合、ユーザーが自由にFSBを指定することができ、この設定値を保存して、用途に応じてFSBを変更することが可能だ。ちなみに、FSBを変更すると、PCIバスとメモリーの動作周波数も自動的に設定が変更されるが、この数値を任意に変更することはできない。

GA-6OXM7EにPentium III 800EB MHzを組み合わせてEasy Modeでテストしてみたところ、150MHz×6＝900MHzでの動作が確認できた。また、Advance Modeでは153.3MHz×6＝920M Hzまでクロックを引き上げることができた。

FSBを150MHzに設定してベンチマークテストを行ったところ、計測中にハングアップすることはなく、実に安定した状態でテストできた。クロックアップの効果が最も表れたのは「3DMark2000：CPU Speed」で、デフォルトの800MHz（FSB133MHz×6）に比べて、約8％高い計測値を記録。3DMark2000：Game1（Low Detail、800×600ドット）の場合、フレームレートが約7％向上した。解像度を

画面中央の"Auto Optimize"をクリックするとクロックアップが始まり、システムに合ったFSBの最高値が自動的に設定される。

"Advanced Mode"に切り替え、画面左下の矢印ボタンを上下に調節すると、任意のFSBが選択できる。後は、GOボタンをクリックすれば、FSBが変更される

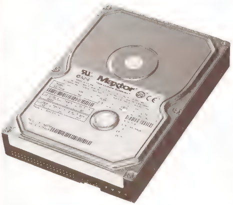


Apollo Pro133Aを搭載したGA-6VX7-1394。三つのi.LINK（IEEE1394）端子を装備しており、実売価格は1万8,800円

1024×768ドットに上げた場合、クロックアップの効果が1～2%程度しか表れていないが、これはビデオカード（GeFoece2 GTS搭載カード）への負荷が高くなりすぎて、CPUのパワーが生かされていないことが原因だと思われる。

すべての計測値で Apollo Pro133Aを上回る結果に

続いて、GA-6OXM7E（Intel815E）の性能を相対的に評価するため、Apollo Pro133Aを搭載したGA-6VX7-1394とのパフォーマンス比較を行った。マザーボード以外のパーツはすべて同じのものを使って、単純にチップセットの違いによるパフォーマンスの差が確認できるようにした。テストに使用したソフトは、9月号の特集2で使用したものとほぼ同じだが、前回はすべての計測値でApollo Pro133AがIntel815Eより高い計測値を出している。



Maxtor社のUltra ATA／100対応HDD（DiamondMax Plus 40）。テストに使用したのは容量30.7GB、7,200rpmのドライブで、実売価格は1万8,500円

まず、CPUのジオメトリー演算性能を計測する3DMark2000：CPU Speedは、GA-6OXM7Eの計測値がGA-6VX7-1394を約5%上回る結果となった。3DMark2000：Game1では、両マザーボードで計測値の差がほとんどないが、800×600ドット、1024×768ドットの両解像度でGA-6OXM7Eが約1%ほど高いフレームレートを出している。OpenGLに対応した「SOLDIER OF FORTUNE」の計測値は両者でほとんど同じだが、数値の上ではGA-6OXM7Eが勝っており、Intel815Eがすべての計測値でApollo Pro133Aを上回る結果となった。

コストパフォーマンスを比較した場合、価格の高いIntel815Eがやや不利だが、パフォーマンスについてはほぼ互角。しかし、動作の安定性についてはIntel815Eの方が高く評価できそうだ。

シングルドライブでは導入効果が見られない Ultra ATA／100対応HDD

最後に、Ultra ATA／100のテスト結果を紹介しよう。過去にUltra ATA／66のテストを行った際、HDD自体のパフォーマンスが66MB／秒に満たないため、インターフェースの転送速度だけを引き上げても具体的な効果が見られなかったが、今回はどうなのか。

テストに用意したHDDはMaxtor社のDiamondMax Plus 40（53073H6）で、容量は30.7GB、回転速度は7,200rpmである。このHDDを、Ultra ATA／100をサポートするGA-6OXM7Eと、Ultra ATA／66をサポートするGA-6VX7-1394にそれぞれ接続してテストを行った。使用したソフトは「Win Bench 99」で、その中のDisk Access TimeとDisk Transfer Rateを比較した。さらに、大容量のテクスチャーデータを使用する「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」を使って、ゲームを起動してからゲームが開始されるまでの時間を手動で計測した。

まず、HDDの平均アクセス速度を計測するDisk Access Timeでは、Ultra ATA／100が21.4ミリ秒、Ultra ATA／66が19.4ミリ秒で、両者はほぼ同じ。次に、ディスクの転送レートを測るDisk Transfer Rateの結果を見ると、ディスク内周部への転送レートを示すBeginningでは、Ultra ATA／100の計測値が約21%も高くなっている。しかし、ディスク外周部の転送レート（End）は、両者でほぼ同じ結果だった。

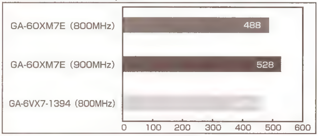
ULTIMA Ⅸ：ASCENSIONの起動時間については、ストップウォッチで5回ずつ計測し、その平均値を比較した。結果は両者ともほぼ同じで、計測時の誤差程度の違いしか見られなかった。

Disk Transfer Rate：Beginningの結果を見てもらえば分かるが、HDDの基本的なパフォーマンスとして、1秒間に最大30MBのデータを転送している。これは、Ultra ATA／100の理論値である100MB／秒と比べて、わずか30%にすぎない。こうして考えてみると、Ultra ATA／100対応マザーボードに1台のHDDを接続しただけでは、じゅうぶんな効果は期待できないということになる。複数のHDDを導入してRAIDシステムを組めば、ある程度の効果が得られると思われるが、ゲーム用途で有効活用するのは難しそうだ。

製品情報

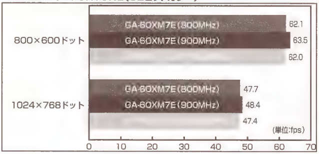
- 製品名：GA-6OXM7E
- チップセット：Intel815E
- 対応CPU：Socket370対応Celeron、Pentium III
- ベースクロック：66、100、133MHz
- メモリースロット：DIMM×4（最大512MB、PC100／PC133対応）
- 拡張スロット：AGP（4×モード対応）×1、PCI×6、CNR×1
- IDEポート：Ultra ATA／100対応
- 実売価格：1万9,800円（2000年7月中旬現在）
- 問い合わせ先：日本ギガ・バイト　TEL 03-5425-2541
- URL：http://www.giga-byte.com/

3DMark2000：CPU Speed

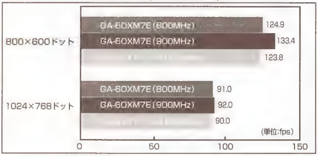


計測環境 CPU／Pentium III 800EB MHz、メモリー／PC133対応SDRAM 128MB、HDD／Ultra ATA 100対応、ビデオカード／3D Blaster GeForce2 GTS 32MB AGP

SOLDIER OF FORTUNE（32ビットカラー）



3DMark2000：Game1 Low（32ビットカラー）



Ultra ATA／100のパフォーマンステスト

	GA-6OXM7E Ultra ATA／100	GA-6VX7-1394 Ultra ATA／66
1 WinBench 99：Disk Access Time	21.4ミリ秒	19.4ミリ秒
2 WinBench 99：Disk Transfer Rate：Beginning	30.0MB／秒	24.7MB／秒
3 WinBench 99：Disk Transfer Rate：End	18.1MB／秒	18.3MB／秒
4 ULTIMA Ⅸ：ASCENSIONの平均起動時間	15.58秒	15.68秒

※1と4は時間が短いほど高速、2と3は数値が大きいほど高速

注意事項　ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカー保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知ください。

SECRET FILE #00091

STAR TREK VOYAGER : ELITE FORCE デモ版

メーカー：P&A

無敵になって戦艦の内部を探索する

STAR TREK VOYAGER：ELITE FORCEのデモ版は、今月号のCD-ROMにも収録されているので、ぜひ試してほしい。

このゲームには、戦艦の内部をのんびり探索できる無敵のチートが用意されている。やり方は、まず、シングルプレイで最初のステージを開始した直後に、半角／全角キーを押し、コンソールを表示させる。ここに、godとタイプしEnterキーを押すだけだ。ボーグがうろうろと後をついてくるが、無敵なので気にする必要がなくなる。

STAR TREK VOYAGER : ELITE FORCE デモ版のチートコマンド一覧

god	無敵になる
noclip	壁をすり抜ける
undying	Healthが最大になる
give ＊	＊に入力したアイテムを出す

アイテム名一覧

- Phaser
- Tetryon Disruptor
- Compression Rifle
- Scavenger Rifle
- Tricorder

半角／全角キーを押し、コンソールを出現させてチートコードを入力しよう。godと入力すると無敵になるのだ

無敵になればボーグを間近で観察することも可能だ。よく見ると、敵の顔にもいくつかのパターンがあることに気付くだろう

いかさま野郎 チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00092

ヒーローズ オブ マイト&マジック3：アーマゲドンズ ブレード

メーカー：イマジニア

すべての魔法を取得する

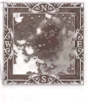
ヒーローズ オブ マイト&マジック3：アーマゲドンズ ブレードは魔法が重要な要素となっている。実は、この魔法すべてを入手できるチートが用意されているのだ。

ゲーム中にTabキーを押してコンソールを表示させ、nwcmidichloriansと入力しよう。画面の左下に"赤・チート"という文字が現われたら成功だ。これで、すべての魔法が使えるようになる。キャラクターをレベルアップさせたいなら、nwcquigonと入力しよう。また、nwcrevealourselvesと入力すると、マップ全体を表示させることができる。ダンジョン攻略のルートを検討する時に役立つだろう。

ヒーローズ オブ マイト&マジック3：アーマゲドンズ ブレードのチートコマンド一覧

nwcquigon	キャラクターをレベルアップさせる
nwcpadme	Archangelが配下に加わる
nwcdarthmaul	BlackKnightが配下に加わる
nwccoruscant	ヒーローがすべての建物を利用できるようになる
nwcwatto	ヒーローの所持金が増える
nwcpodracer	ヒーローの移動できる距離が長くなる
nwcrevealourselves	マップ全体を表示する
nwcmidichlorians	ヒーローのManaが999になり、すべての魔法が使えるようになる

nwcmidichloriansと入力すると、すべての魔法が使用可能となる。スタート時から、ブックの魔法マークをフルにすることができるのだ



道に迷った時に使いたい、nwcrevealourselves。最初からマップ全体を表示できるようになる

KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD

メーカー：P&A

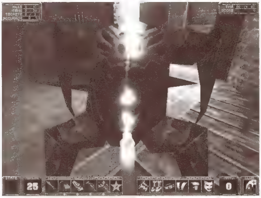
モンスターの目の前に瞬間移動する

このゲームではモンスターが突然現れるため、驚くことが多々ある。しかし、チートを使えば、こちらからモンスターの目の前に登場して驚かせることができるのだ。やり方は、ゲーム中に@キーを押してコンソールを出現させ、NextMonsterと入力するだけだ。入力すると次に出現するモンスターの目の前に瞬間移動するのだ。このほか、Spectatorと入力すると、プレイヤーの体がふわりと浮かび上がり、空中を移動することができる。NoClipと入力すると壁をすり抜けることができるので、建物の中を縦横無尽に移動可能となるのだ。

KISS PSYCHO CIRCUS：THE NIGHTMARE CHILDのチートコマンド一覧

NoClip	壁をすり抜る
Spectator	空中を浮遊する
ChaseCam	カメラ視点を切り替える
CyclePlayerClass	プレイヤーのキャラクターを切り替える
NextArmor	装備しているArmorが増える
PrevArmor	装備しているArmorが減る
NextMonster	次に出現するモンスターの目の前に瞬間移動する
RestartLevel	現在のレベルでリスタートする

キーボードの@キーを押すとコンソールが出現する。ここにチートコードを入力し、Enterキーを押すとチートが有効となる



NextMonsterを入力してモンスターの目の前に瞬間移動したところ。モンスターに奇襲をかけることができるのだ

Spectatorで浮遊し、ChaseCamで視点を切り替えたところ。ステージのドラムの上で立ち止まることも可能だ

```
"MaxSWVoices" "32"↓
"c_MouseSensitivity" "2.5"↓
"c_WindbladePriority" "1"↓
"Developer" "1"↓
"InputRate" "0.0"↓
"c_DetailFirstPersonWeaponFX" "1.0"↓
"c_LastSaveName" "Start"↓
"c_MouseLook" "1.0"↓
"c_EnableEnvMap" "1"↓
"c_Subtitles" "1"↓
"c_NormalTurnRate" "1.5"↓
"c_PlayerBrightness" "1.0"↓
```

チートコードはソフトのバージョンによっては再現しない場合がある。その時はセーブデータを加工しよう。セーブデータは、ゲームをインストールしたフォルダの中のProfilesフォルダ内にある"ユーザー名.cfg"ファイルだ。これをテキストエディターで開き、Developerのコードの"0"を"1"に書き換えると良い。これで、チートコードの入力が可能となる

GAMER'S PIT

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

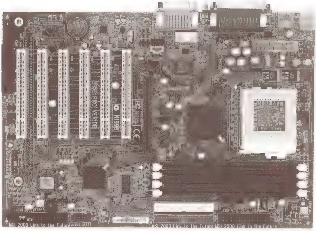
Q オーバークロックって何ですか？ （東京都・松田大介）

A オーバークロックとは、CPUやビデオカードなどを、規定の動作周波数よりも高いクロックで動作させることです。ここでは、最も一般的なCPUのオーバークロックについて説明します。

例えば、Celeron 400MHzのCPUは、ベースクロック66MHz×6倍＝400MHzでの動作を保証するものです。オーバークロックするということは、400MHzのCPUを、600MHzなど規定よりも高い周波数で動作させ、マシンのパフォーマンスを上げることを意味します。通常、CPUは、規定よりも若干高い周波数でも動作するように、余裕を持たせて設計されています。しかし、どの程度までのオーバークロックに耐えられるかは、個々のCPUや周辺機器によって異なります。同じCeleron400MHzのCPUであっても、600MHzで動作するものもあれば、420MHzまでしかクロックアップできないものもあるのです。また、CPU自体がクロックアップに耐えるものであっても、マザーボードやビデオカード、HDDなど周辺機器が高クロックに付いていけず、結果としてクロックアップができない場合も多いです。

一般的に、クロックアップはマザーボードのBIOS画面で行います。また、CeleronやPentiumIII、Athlonなどは倍率の変更ができないため、ベースクロックだけを変更することになります(Athlonは倍率変更も可能ですが、簡単ではありません)。K6-2など倍率も変更できるCPUでは、ベースクロックと倍率の両方が変更可能です。なお、マザーボードによっては、基板上のジャンパーピンやジャンパースイッチを変更してオーバークロックするものや、クロックアップ用のWindowsアプリケーションが添付されているものなどもあります。このように、クロックアップの方法はマザーボードによって異なりますので、具体的な方法はマニュアルを参照してください。

なお、当然ながら、CPUをオーバークロックした場合は、規定の使用方法を守っていないわけですから、メーカーの保証対象外になります。オーバークロックしてCPUやマザーボードが壊れたり動作不良が起きたりしても、メーカー保証は受けられません。オーバークロックは自己の責任において行ってください。 （角田一美）



エム・エス・アイ コンピュータ ジャパンの最新マザーボード、815E Pro。FSB 66／100／133に対応しており、クロックアップが手軽に行える

Q Play Online Spotlight Reviewに掲載されているCPUの情報を見ていると、PentiumIII 600B MHzといったように、CPUにアルファベットが追記されているものがあります。これは何を意味しているのですか？ （大分県・高橋祐二）

A PentiumIIIは、同じクロック周波数でも、仕様の違うものが発売されています。この仕様の違いを判断するために、製品名にアルファベット(EやBなど)を付けて区別しているのです。

まず、PentiumIII 500E MHzなどに付けられているEの意味ですが、これは、CPUコアの違いです。現在、発売されているPentiumIIIのCPUコアには、KatmaiコアとCoppermineコアの2種類があります。Katmaiは初期のPentiumIIIに採用されていたCPUコアで、450MHzから600MHzまでが発売されています。もう一つのCoppermineは現在、主流となっているもので、500MHzから1GHzまでが発売されています。この二つのうち、クロック周波数がかぶっている500～600MHzのCoppermineコアのPentiumIIIに、アルファベットのEが付けられているのです。

一方、PentiumIII 600B MHzのように、Bがが付けられているCPUは、FSB(Front Side Bus)の違いを表しています。FSBとはCPUのベースクロックのことで、PentiumIIIには100MHzと133MHzのものがあります。ここで問題となったのが、100MHz×6=600MHzで動くPentiumIIIと、133MHz×4.5=600MHzで動くPentiumIIIの存在です。この二つは、クロック周波数だけでは、違いを判別できません。そこで、クロック周波数が同じPentiumIIIのうち、FSB133MHzで動くものにアルファベットのBを付けて区別するようにしているのです。 （M-husky）

PentiunIIIの500～600MHzのものには、KatmaiとCoppermineという2種類のCPUコアがあり、Coppermineのものに、Eが付けられている。また、PentiunIIIには、FSBが100MHzと133MHzのものが存在し、133MHzのものにBが付けられている

Q

「QUAKE Ⅲ ARENA」を高解像度で遊ぼうとしたら動作が不安定になり、プレイできませんでした。ちなみに、私のパソコンのCPUは、PentiumIII 450MHz、ビデオカードは、Riva 128+Voodoo2を搭載しています。このスペックではパワー不足なのでしょうか? また、併せて「QUAKE Ⅲ ARENA」のフレームレートの測り方を教えて下さい。

（大阪府・大森景太郎）

A 3Dゲームを快適にプレイするためには、CPU、ビデオカード（ビデオメモリー容量）、メインメモリー容量の3点が重要です。このうち、特に重要なのが、ビデオカードの性能です。お使いのRiva 128+Voodoo2では、少々パワー不足でしょう。「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、Q3A）は大容量のテクスチャーを使用したり、高度なレンダリング処理を行っているため、快適にプレイするためには、ビデオカードをアップグレードすることが必須です。

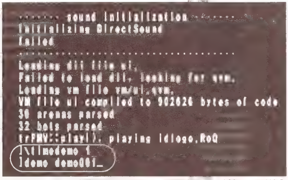
ご質問の“高解像度”というのがどの程度の解像度なのか分かりませんが、1600×1200ドット、32ビットカラーで快適にプレイしたいというのであれば、最新の1GHzクラスのCPUとGeForce2 GTSクラスのビデオカード、最低256MBのメモリーを用意するべきでしょう。また、1024×768ドット程度でじゅうぶんというのであれば、取りあえずビデオカードをアップグレードしましょう。ビデオカードは、最低でもRiva TNT2、できればGeForce256クラスのパワーを持つビデオカードを使用する必要があります。CPUは700MHz以上、メモリーは最低128MB、できれば256MBは欲しいところです。

Q3Aでフレームレートを計測するためには、半角／全角キーを押し、コンソール画面を開いて、timedemo 1と入力してリターンを押し、次にdemo demo001（もしくはdemo demo002）と入力してリターンを押します。

すると、デモ画面終了後、画面にフレームレートが表示されます。

快適にプレイするための目安は、フレームレートが30程度です。自分のマシンシステムでどの程度のパフォーマンスが出るか計測してみてください。ちなみに、フレームレートが低過ぎる場合は、ビデオカードのドライバが正常にインストールされていない可能性があります。確認してみてください。

なお、最新ゲームを最新のハードウェアでプレイしても、最高解像度にすると動作が遅くなることはめずらしくありません。どのゲームでも、1024×768ドットの解像度で快適にプレイできれば、じゅうぶんなマシンスペックだといってよいのではないでしょうか。（角田一美）



Q3Aでフレームレートを計測するには、コンソール画面を開いて、上記のコマンドを入力する

Q

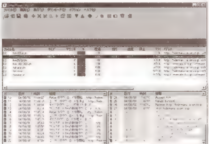
メーカーのホームページからゲームのデモ版などをダウンロードする際、初心者が使いやすいツールなどがありましたら教えてください。

（秋田県・大山孝史）

A メーカーがホームページ上で配布しているゲームのデモ版は、ファイル容量が大きく100MBを超えるものがあります。このような、大きなファイルをダウンロードする場合、レジューム機能の付いたダウンロード専用ソフトを使うと便利です。レジューム機能とは、ダウンロードを途中で中止しても、続きから始めることのできる機能のことです。これを利用することで、大きなファイルを数日に分けてダウンロードすることが可能となります。

レジューム機能の付いたダウンロードソフトの中で特にお勧めなのが、「ReGet」です。同ソフトは、日本語で利用可能なフリーウェアで、公式サイト（http://www.reget.com/jp/）でダウンロードすることができます。

ReGetを使ったファイルのダウンロードは、ホームページのダウンロードボタンを右クリックし、表示されたメニューの中の“Regetでダウンロード”を選べば簡単に行えます。


初心者にお勧めのダウンロードソフト、ReGetのメイン画面。ゲームのデモ版などの大型のファイルをダウンロードする際に利用したい

ちなみに、ネットワークゲームのプレイ中に、ほかのファイルのダウンロードを行う場合、ReGetのメニューのオプションの設定で、ダウンロード速度を低速にしておけばラグが起こりにくくなります。

（いちかわみほ）

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
ALPHACENTAURI	シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ 完全版
APSARAS (マルチプレイ対応)	アプサラス
BANG !	BANG! GUNSHIP ELITE
CUBICS3D	CUBICS3D
ELITE FORCE (マルチプレイ対応)	STAR TREK VOYAGER:ELITE FORCE
HIREDTEAM (マルチプレイ対応)	HIRED TEAM:TRIAL
KISS	KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD
ODN	ODN接続サインアップキット
SLEDGEBLOW (マルチプレイ対応)	スレッジ・ブロウ
SYDNEY2000	SYDNEY 2000
TERMINUS	TERMINUS
URU	蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュールII
VAMPIRE	VAMPIRE:THE MASQUERADE-REDEMPTION

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームは一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

アクションRPG アプサラス

コーエーが放つ本格派オンラインRPG「アプサラス」の体験版を収録。専用サーバーでのマルチプレイが、2000年9月22日まで無料で楽しめる。プレイできるのは、"魂の森"というダンジョンのみで、剣士、龍術士の2職業が選択可能だ。

インストール方法
①付録CD-ROMのAPSARASフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[RITSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「環境設定」→「キーカスタマイズ」で変更可能です。

マウス左クリック	攻撃、移動、話す、アイテムを拾う	Qキー	ステータスウインドウ表示の切り替え
マウス左右両ボタンを同時クリック	走る	Wキー	装備画面表示の切り替え
		Eキー	回復薬の使用
Zキー	装備切り替え1	Homeキー	村への帰還
Xキー	装備切り替え2	Mキー	地図表示の切り替え
Cキー	装備切り替え3	Tabキー	レーダー／地形表示の切り替え

3Dシューティング STAR TREK VOYAGER:ELITE FORCE

SFテレビドラマ『スタートレック』の第4シリーズ『スタートレック ヴォイジャー』の世界観に基づいて制作された3Dシューティング。プレイヤーは、ヴォイジャー号の特殊部隊の一員となり、ボーグにとらわれた仲間たちを救出するのだ。このデモ版は、マルチプレイに対応している上、チュートリアルモードも用意されている。

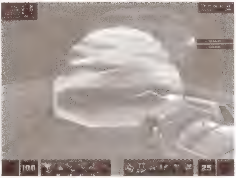
インストール方法
①付録CD-ROMのELITE FORCEフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「CONFIGURE」→「CONTROLS」で変更可能です。

W、↑キー	前進	Altキー	武器の発射(パターン2)
S、↓キー	後退	Spaceキー	アイテム使用／扉を開ける
←キー	左回転	[または]キー	アイテム選択
→キー	右回転	Xキー	ジャンプ
Aキー	左並行移動	Cキー	かがむ
Dキー	右並行移動	1～9キー	武器の変更
マウス左クリック	武器の発射(パターン1)	Tabキー	ミッションの内容表示

3Dシューティング KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD

ハードロックバンド"KISS"をフィーチャーした3Dシューティング。バリエーション豊かな攻撃方法が用意されており、ユニークな姿をした敵が多数登場する。デモ版では、選択したキャラクターによってスタート地点が異なっている。



インストール方法
①付録CD-ROMのKISSフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「SETUP」→「KEYBOARD」で変更可能です。

Eキー	前進	Enterキー	アイテム使用
Dキー	後退	Spaceキー	ジャンプ
Sキー	左並行移動	Cキー	かがむ
Fキー	右並行移動	1～9キー	武器の変更
マウス左クリック、Ctrlキー	武器の発射	[または]キー	アイテム選択
		Xキー	扉を開ける

3DアクションRPG VAMPIRE:THE MASQUERADE-REDEMPTION

テーブルトークRPG「VAMPIRE:THE MASQUERADE」に基づいた本格派RPG。美しいグラフィック、個性豊かなキャラクター、奥深いゲームシステムを備えた作品である。デモ版では、中世の時代のみがプレイできる。

インストール方法
①付録CD-ROMのVAMPIREフォルダに収録されている[VAMPIRE_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。指定したフォルダにファイルが解凍されます。
②解凍先のフォルダ内にある[VAMPIRE.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	移動、攻撃、ドアを開ける、アイテムを拾う
Shift+マウス左クリック	第2攻撃
マウス右クリック	Disciplineの使用、アイテムをInventoryに収納する

ネットワークゲーム体験版の使い方

フライトシミュレーター 蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュールII

ガイナックスの作品『蒼きウル』の世界観をベースにした、「Combat Flight Simulator」アドオンパックの第2弾。デモ版では、“甘味屋”という製品版未収録の機体で、訓練ミッションが体験できる。

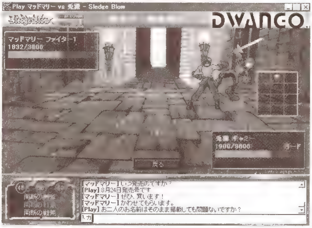
インストール方法
①付録CD-ROMのURUフォルダにある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
※プレイするには、Combat Flight Simulator製品版がインストールされている必要があります。
※p.099、100の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

↑キー	機首下げ
↓キー	機首上げ
←キー	左ロール
→キー	右ロール
Spaceキー	機銃発射
Sキー	視点変更

ターン制バトルシミュレーション スレッジ・ブロウ

『週刊アスキー』誌の連載「スーパーネットワークゲームをつくろう!」と連動して開発されている異色のバトルゲーム。独自のアイデアが多数盛り込まれたゲームシステムは新鮮だ。この体験版では、無料のオープンベータテストにも参加できる。
※ベータテストの参加には、So-netの“こんてんつコース”(無料だが、クレジットカード番号の入力が必須)に登録する必要があります。
※p.040の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。



インストール方法
①付録CD-ROMのSLEDGEBLOWフォルダに収録されている[SLEDGEBLOWSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	コマンド(画面上の各ボタンを押してください)

ターン制戦略シミュレーション シド・マイヤーズ アルファ・ケンタウリ 完全版

未知の惑星系“アルファ・ケンタウリ”が舞台となるSF戦略シミュレーション。拡張パック「エイリアン・クロスファイア」が同梱され、日本語にローカライズされた完全版だ。デモ版では、エイリアンクロスファイアのシナリオを100ターンまでプレイすることができる。

インストール方法
①付録CD-ROMのALPHACENTAURIフォルダに収録されている[SMACJ_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	ユニットの選択/命令	Xキー	ズームアウト
マウス右クリック	ユニットの移動	Spaceキー	ターンをスキップする
Zキー	ズームイン	F11キー	メニューモードの切り換え

その他収録ソフトのインストール方法

BANG! GUNSHIP ELITE
①付録CD-ROMのBANG! フォルダに収録されている[BANGDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

CUBICS3D
①付録CD-ROMのCUBICS3Dフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

HIRED TEAM:TRIAL
①付録CD-ROMのHEADTEAMフォルダに収録されている[HTTEST.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

SYDNEY 2000
①付録CD-ROMのSYDNEY2000フォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
※Sydney2000 体験版を正常に動作させるためには、使用するビデオカードがDirect3Dに対応している必要があります。また、ビデオカードのドライバはDirectX 7に対応している必要があります。

TERMINUS
①付録CD-ROMのTERMINUSフォルダに収録されている[TERMINUSDEMOWIN12.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online MAC館

昔からMacを中心に質の高いゲームをリリースしているBungie Software社。今回は、同社の作品の中で特に人気の高いものを選び出し、まとめて収録した「Bungie Action Sack」を紹介する。 文/nao

第20回 Bungie Action Sack

「MINOTAUR」や「MARATHON」などを収録した Bungie Software社のゲームパックを紹介

Bungie Software社の「ONI」は別会社からの発売が決定

最初にBungie Software社がマイクロソフトに買収されたことについて触れておこう。2000年6月19日付けで、Bungie Software社はマイクロソフトの傘下となった。もともと、Mac用のゲームを専門に制作するメーカーとしてスタートしたのがBungie Software社だ。最近では、「MYTH」や「MYTH Ⅱ」のPC版をリリースするなど、プラットホームにとらわれない開発力の高いメーカーとして話題となっていた。ちなみに、「MYTH」と「MYTH Ⅱ」は、Mac版を同時に収録するハイブリッド版という形で供給されている。

常に、Mac用のゲームをリリースしてくれるBungie Software社は、新作ゲームのリリースが減少したMacユーザーにとって、希望の星といえる存在のゲームメーカーであった。Mac用の最新タイトルとして期待されていた、「ONI」や「HALO」がアナウンスされている時期にこうした事態に陥ったことは、Macユーザーにとって実に不安な出来事である。しかし、ONIに関しては別会社が業務を引き継ぐ形（詳細は未定）で、PC版、Mac版、PlayStation2版をリリースする予定とのアナウンスがされており一安心である。Bungie Software社の今後の展開については、同社のホームページ（http://www.bungie.com/faq.shtml）に詳細な情報が掲載されているので、チェックしてほしい。

Bungie Action Sackは名作6タイトルを収録

さて、「Bungie Action Sack」を紹介しよう。これは、名前からもお分かりのように、Bungie Action Packのもじりであり、文字どおりSack（袋）に入れられている。ちなみに、Bungie Software社は昔から、普通の四角いパッケージが嫌い（笑）なようで、「MARATHON」の三角形のパッケージのように特殊な形で発売する、流通業者泣かせのメーカーであった。

Bungie Action Sackは、特製の袋に入れて販売されている。中には、CD-ROMが1枚入っており、その中に6タイトルのゲームが収録されている

Bungie Action Sackのパッケージには、CD-ROMが１枚だけ入っている。しかし、内容は実に濃いものとなっており、Bungie Software社を一流ゲームメーカーの地位に押し上げた、名作6タイトルが収録されている（画面1）。ゲームタイトル名を挙げると、「MINOTAUR」「PATHWAY INTO DARKNESS」「MARATHON」「MARATHON2」「MARATHON INFINITY」「ABUSE」となっている。ちなみに、それぞれのゲームのマニュアルは、テキストデータでCD-ROMに入っている。

収録されているゲームの中でも、「MINOTAUR」は1992年の作品で、古くからのMacゲーマーでなければ、知っている人は少ないだろう。同ゲームは、ずいぶん前にBungie Software社の製品リストから消えていたもので、今となっては、このBungie Action Sackを購入する以外に入手方法がない。同ゲームは、発売当時、ネットワーク対戦専用のゲームとして話題になったタイトルで、一つのパッケージにシリアル番号が二つ用意されていた。ところが、Bungie Action Sackには、シリアル番号が七つも用意されており、一つのパッケージで、最大7人までネットワーク対戦を行うことができるようになっている。（画面2）。

MINOTAURは、グラフィックこそ2Dであるが、迷路内をはいかいしつつ敵（ほかのプレイヤー）と対戦するゲームである（画面3）。古いゲームだが、最新のMacOS9でも問題なく動作した。

Bungie Action Sackに入っているゲームは、古いものばかりだが、六つのゲームが収録されており、価格が$19.95(US)とお買い得である。秋葉原のショップでも販売されているので、ぜひ、入手してプレイしてみてほしい。

画面1

CD-ROMを起動させると、六つのゲームフォルダとMYTH Ⅱのデモ、ONIのプレビューを収録したフォルダが表示される

画面2

収録されているゲームの一つ「MINOTAUR」を開いたところ。中には、シリアル番号が七つ用意されており、7人で対戦を楽しめるようになっている

画面3

MINOTAURのゲーム画面。複雑な迷路の中で、トラップなどを利用しながらほかのプレイヤーと対戦を行うネットワークゲームである

MARATHONのシナリオがUTへ移植される

Bungie Action Sackにも収録されている「MARATHON」にはまった読者は多いのではないだろうか。このMARATHONの対戦マップやシナリオを「UNREAL TOURNAMENT」へ移植するという動きがある。その中の一つが、「MARATHON RESURRECTION」（http://www.planetunreal.com/marathon/）だ。具体的なマップ等は、まだダウンロードできないが、シナリオを移植するようである。もう一つが、「FROG BLAST VENT CORE」(http://frogblast.unrealengine.com/index.html）で、こちらは主に対戦マップがダウンロード可能となる予定だ。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

8月号の「Motocross Madness 2」のスタントアクション一覧を見て、ただただ感心してしまいました。ゲームだとは思っていても、あのような技を実際に行うことができるライダーがいるってことですよね？（群馬県・青柳貴雄）

掲載されていたスタントアクションのすべてについて、私は実際に行われているシーンを見たことがないので、現実味があるかどうかという点についてはお答えすることができません。しかしながら、それを抜きにしても、Motocross Madness 2はよくできた作品です。バイクの特性を適度にシミュレートしており、大型車と小型車の挙動の違いをうまく再現している上、ゲーム性にも遊び心が感じられます。最近のレーシング系ゲームの中では一押しでしょう。（ヤナギ）

最近のパソコンゲーム市場って、すごく偏っていませんか？ 特に、アメリカの人ってどうしてあんなに1人称視点のシューティングが好きなんでしょう(自分もそれほど嫌いじゃないけど)。RPGも、見た目とか似たり寄ったりだし、全体的に目新しさがないです。どんなにグラフィックがきれいになっても、同じようなものばかり作ってたらもったいないですよね。日本のメーカーにも頑張ってほしいです。（東京都・金　永哲）

過去に衝撃を受けたタイトルはいくつかありますが、最近は「おお！」とうなってしまうようなものは、あまり見当たりませんね。そういった意味では、メーカー側にしてみれば今こそがチャンスとも言えるかもしれません。特に、日本オリジナルのすごいタイトルの登場を期待したいものです。（ま）

DVDにはリージョンコード（地域識別用コード）がありますが、今後ゲームソフトがCD-ROMからDVD-ROMに移行した場合、アメリカで作られたゲームは日本でプレイできなくなる可能性はありますか？（追伸：Rei from Chibaさんのハードウェア関連の記事を参考にして、いつも新しいパソコン環境を構築しています。そのため、パソコン貧乏になりそうです。どうしてこう、新しいものが出てくるのでしょう。（千葉県・加瀬喜代美）

このリージョンコードは、主にDVD-Videoに収録された映画の著作権保護のために使われています。技術的にはDVD-ROMでもリージョンコードを設定可能ですが、過去に発売されたタイトルで試してみた限り、問題なくプレイできるようです。ゲームソフトの場合、CD-ROMでもリージョンチェックが行なわれていることがありますが（例えば「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」など)、現状ではほとんどのタイトルが日本でもプレイ可能です。ハードウェアの新製品の件、確かに数が多いですね。ビデオカードについては、新しいビデオチップの登場がゲームのクオリティーを引き上げていると言えますが、テクノロジーの進化はまだまだ続きそうです。（Rei from Chiba）

iモードのゲームの特集もお願いします。（宮城県・守谷たつみ）

ここ最近のiモードコンテンツの充実には、目を見張るものがあります。ゲームもさまざまなものがリリースされていて、NECの「BIGLOBETOWN」のように、仮想都市でキャラクターを生活させながらほかのユーザーとコミュニケーションを図るという本格的なものもあります。『Play Online』ではiモードゲームの動向もしっかり追いかけていますので、いずれは特集を組みたいと考えています。楽しみにしていてください。ちなみに、次世代iモードとして開発が行われている、Java版のiモードが発売されれば、GAME BOY並みにゲームのラインアップが充実していくのではないでしょうか。期待大ですね。（Y-min）

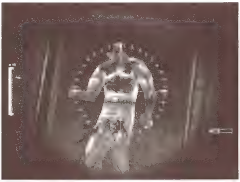
最近のCPUの高速化、ビデオカードの高性能化は目まぐるしいです。ゲームの要求スペックもだんだんと上がり、私のマシンも時代遅れとなってきました。ここら辺でドーンと、パソコン本体の読者プレゼントを実施しませんか？（栃木県・植木宏明）

確かに、日々進化し続ける最新のハードウェアに追いつくのは、金銭的に大変ですよね。とはいえ、アンケートはがきの裏面を見たら、植木さん、あなたは、CPUにPentium II 450MHz、ビデオカードはViper V550を使用していると書いているじゃないですかぁー！ 最新のものではないにせよ、私が会社で使用しているものよりはずっといいですよ（Spotlight Reviewのページで、MAD Kのスペック欄を見てくださいな)。私のマシンと交換しませんか？（K児）

自慢ショット

「SOLDIER OF FORTUNE」をプレイ中、いくら撃っても死なない敵がいました。そのスクリーンショットです。いつまでも倒れないせいで、傷口がむくむく動いていました。このゲームでの過激なシーンは慣れたつもりでいましたが、たとえ手足がもげても動き続ける不気味さには参りました。（栃木県・木村光彦）

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。



リアルさが売りのSOLDIER OF FORTUNEにあって、このおぞましさはかなり異質なものですね。まるでゾンビ映画に出てきそうな1シーンですが、真夏の夜にはぴったりな雰囲気かも？

Reader's Review

トゥームレイダー：ラストレベレーション

「トゥームレイダー：ラストレベレーション」は原点に戻ったという言葉に偽りなく、前作を大きく上回った出来となっていると思います。やはり、トゥームレイダーシリーズは遺跡を探索するところに妙味があり、今回のエジプトはとてもマッチしています。パソコンでプレイするのはこれが初めてですが、グラフィックは文句なし。心配していた操作性も、PlayStation用のコントローラーを接続できるようにしたので、バッチリOKです。後は文句を付けるとしたら、画面の暗さの改善と、動作の安定性の向上でしょうか。（大阪府・古田　真）

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（％）を、200字程度にまとめてお送りください。

難易度が非常に高かった前作とは対照的に、なぞ解きの面白さに焦点を絞ったトゥームレイダー：ラストレベレーション。エジプトを舞台にしたこの冒険行では、ララの師匠とも言うべきクロイ教授との対決が待ち受けているのだ

プレイヤー言いたい放題

高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直なご意見をお寄せください。

5月中旬にSOLDIER OF FORTUNEを買いました。いやぁー、かなり楽しいですね、「UNREAL」や「QUAKE Ⅲ ARENA」とも違う感じで。このゲームをプレイしていると、なんだかNintendo64の「007ゴールデン・アイ」を思い出しますね～。特に、どこからともなく敵がワラワラと集まってくるところなどが。しかし、マップエディターがないのが気に入らない! どっかにないんですかね?
（千葉県・坂井俊一）

とてもQUAKE Ⅱエンジンとは思えないほどスムーズな動きで、ストレスを感じることなく思いきりマシンガンをぶっ飛ばせますね（笑）。まずはVIOLENCE OPTIONを最高にしてプレイするのが、正しいファンの姿なのかも。足を撃ち抜かれた敵が、もだえ苦しむ様子を見るのはぞっとします。そんな感じで、スリルあふれる戦闘を楽しんでいます。ところで、P&Aさんもサーバー運営大変でしょうが、頑張って～。
（群馬県・JK）

SOLDIER OF FORTUNE

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。
●DIABLO Ⅱ　●SHOGUN TOTAL WAR

このゲーム、カナダでは成人指定されていて、それを示すラベルを付けて売らないと、最高で懲役6ヵ月と罰金2000ドルが課せられるそうです（怖い怖い）。それだけ戦闘の描写がリアルってことで、自分的にはかなりのヒット作です。
（東京都・高木篤志）

最近はナイフで戦うのが流行のようで、お互いに切り刻み合っている光景があちこちで見られます。自分も挑戦してみたいなぁと思うのですが、銃を使うよりもはるかに高度なテクニックが必要なようで……。
（福島県・高田晧平）

ただ撃ちまくりな私はシングルプレイでも先に進めず、どうにも困り果てていたところ、攻略方法を丁寧に解説してくれているホームページを見つけて、ようやくクリアまでたどり着くことができました。制作者の雷蔵さん、ありがとう!
（石川県・ののすけ）

Player's Suggestion

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

PO.NET NEWS

「HALF-LIFE」用MODの「FIRE ARMS」をプレイしました。普段は「COUNTER-STRIKE」ばかりなので、新鮮な気持ちで遊ぶことができました。Play Onlineサーバーでプレイしたところ、2対2の対戦になっており、僕はIngram M11 AKIMBOを両手に持って撃ちまくっていました。しかし、敵はそれをうまくかわして、こちらがリロードしているところにマシンガンで反撃を仕掛けてきて、大ピンチ! その時、後ろからドゴーンをいう音が聞こえ、振り返ると、そこにはライフルを構えた仲間が立っていました。まるで戦争映画の1シーンのようで、とても格好良かったです。しかし、その後あっけなく撃たれてしまい、出血多量で死んでしまった（笑）。
（北海道・石塚　学）

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

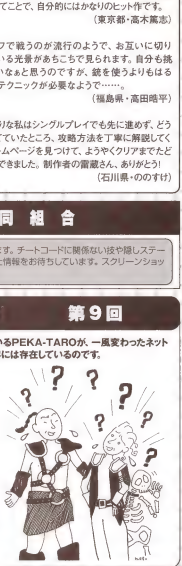
ぺかたろーと愉快な仲間たち　第9回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

DIABLOの邪悪なわな：お互い勉強不足だね度★★★

朝の9時半から開店前のお店にスタンバイして、ようやくゲットした「DIABLO Ⅱ」（いや、だれも並んでなかったけどね……）。さっそくAsiaサーバーに接続して、ネクロなプレイを楽しむこと2時間。なぜか異様に回線が切れまくる原因を突き止めるべく、「DIABLO」で遊んでいる友人に指南を仰ぎに行ったのだけれど、何の解決にもならなかった。仕方なくDIABLO Ⅱに戻ってみると、今度はAsiaサーバーが消えている! 「なんてこったい、せっかくレベル3まで育てた"ぺかたろー"消滅か!?」と、すっかりやる気をなくし、1人US Westサーバーをさ迷うことしばし。そこで偶然出会った中国人と、「Asiaサーバーぼろいよね!」とか「2時間以上待ってるのにAsiaないよ!」と、文句を言いまくって盛り上がったわ。その夜、友人たちに「Asiaだめじゃん」と愚痴っていると、1人がぽつりとつぶやいたの。「当然、ゲートウェイセレクトでAsiaを選択してから始めたよね?」「……何すか、それ?」 そう、私はDIABLO ⅡからDIABLOへ接続し直した時、US Westサーバーへつないでしまっていたのだ。あの中国人、まだ西アメリカをさ迷ってるのかな……。

文／PEKA-TARO



スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7　恵比寿イーストビル6F
株式会社デジキューブ　Play Online編集部　○○○○係
または、information@play-online.com

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルテレホンカードを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。

21世紀に残したい 名作ゲーム回顧録

だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらう「名作ゲーム回顧録」。今回は、コンソール機のタイトルを中心に、長年ゲームを追い掛けているフリーライター、本澤徹氏に話を聞かせてもらった。

後にも先にもない独自のオリジナリティー
ソーサリアン

本澤 徹

コンソール系の作品をメインに扱い、10年近いキャリアを持つフリーランスのライター。RPGを中心にさまざまな作品に接してきており、仕事の幅も広い。文筆の仕事であればゲーム絡みでなくても請け負うが、基本的にゲーム誌を中心に活動している。「WIZARDRY」をプレイしたくてパソコンを買ったのが、ゲームにのめり込むきっかけとなった。書物全般とシュール系絵画、そしてピュアオーディオを愛する。

稀有な存在とも言える ワン・アンド・オンリーな作品

どの世界でもそうだが、ほかに似通った作品がない"ワン・アンド・オンリーな名作"というのは、なかなか存在しないものである。まず、既存のゲームにはない新たなシステムや方法論を構築するのが大変だし、それを完成度の高い作品に昇華させるのも容易なことではない。さらに、登場した時点で唯一無二の作品だったとしても、多くの場合、それがヒットした時点で類似のタイトルが続出する。これはもちろん悪いことではないのだが、少なくともその時点で、最初に提示された独自性は、その作品だけのものではなくなってしまうわけだ。

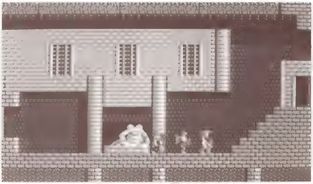
しかしながら、ヒットを飛ばし、評価もされたが、10年経ってもほかに類を見ない作品というものも、ごくまれにではあるが存在する。僕は「このゲームは傑作だから、未来に語り継がれていくべきだ」なんてことはさらさら考えないし、技術革新やユーザー側の意識変化などが激しいゲームの世界に、"良いものは、時代を超えて良い"という発想を持ち込むことには、非常に否定的だ。けれど、そういった作品に対しては、"21世紀に残したい"という言い方をしても良いかな、と思う。何しろ、同質の楽しみがほかでは味わえないわけだし(それが次の世代のプレイヤーたちに受け入れられるかどうかは、やはり怪しいと思うが)、取りあえず残しておけば、そこから、かつては出てこなかったフォロワーが生まれる可能性もあるだろうから。

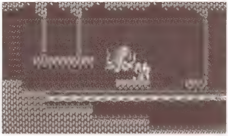
独自性の高いさまざまな要素を 1本の作品にまとめ上げた傑作

さて、ワン・アンド・オンリーのパソコンゲームと言われて、僕が真っ先に思い浮かべるのが「ソーサリアン」だ。日本ファルコムから1987年にリリースされたこの作品は、独立したいくつものショートシナリオを一つのパーティーでクリアしていくという、いわば短編集的な趣を持ったアクションRPGである。共通のキャラクターで好きなシナリオをプレイできるという基本構造だけを見ても、じゅうぶんに個性的と言えるのだが、ソーサリアンのオリジナリティーはそれだけにとどまらない。多彩な職業や魔法合成のシステムなど、あらゆる部分に何らかの独自色が盛り込まれていたのである。

その中でも、特に重要かつ斬新(ざんしん)だったのが、年齢と時間の概念の導入だろう。このゲームでは何らかのアクションを起こすたびに、年単位の時間が過ぎていってしまうのである。

個性あふれるキャラクターを組み合わせ、さまざまなパーティーで楽しむことができた。ゲームは、独自性があれば良いというものではない。ソーサリアンは、システムのすべてがゲーム性に直結していたという点で優秀なのだ





アクションRPGとは言っても、キャラクターがリアルタイムで動いているというだけで、いわゆるアクション性は重要ではなかった。なお、本作は最初からシナリオの追加を想定して作成されており、数年にわたって追加シナリオが発売され続けた。これも、当時としては異例のことである

手強いシナリオに挑むためには、自己鍛錬や経験値稼ぎが不可欠。しかし、そういうことばかりにかまけていると、あっという間にキャラクターが老衰してしまう。このジレンマとも言える絶妙なゲームバランスが、本作に独特の緊張感と攻略性を与えていたのである。

また、システムだけでなく、シナリオも良かった。本作に収められた15本のシナリオは、物語主導型のものあり、戦闘ものあり、推理ものありと、実にバラエティーに富んでいた。そして、その多くで短編ならではの小気味良い展開を楽しむことができたのである。つまり、"短編を数多く収録する"というフォーマットを、最大限に生かしたシナリオ作りに成功していたのだ。これが、数は多いがどれも似たり寄ったりのシナリオ、という内容だったとしたら、ソーサリアンはこれほど魅力的な作品にはならなかったはずだ。

これだけの高い完成度を誇り、多くのファンの支持を得たにもかかわらず、後継となる作品が登場しなかったのは不思議と言えば不思議だ。ゲームのスタイルが複雑で模倣しづらかったことが、そういう結果につながったのだろう。"短編集RPG"というフォーマットだけでも、だれか真似してくれないかなぁと思っているのだが、今のところ、メジャーな作品の中にそういったタイトルが現れる気配はない。長編大作とは異質な楽しさを提供できる、面白い方法論だと思うのだけれど。

● 進化の一つの可能性 ●
ソーサリアン・オリジナル

本文で述べたとおり、ソーサリアンには直系傍系を含めてフォロワーが存在しない。しかし、ほかの作品にはない魅力がユーザーを引き付けるのか、リメイクが何度か行なわれている。その決定版と目されているのが、現在開発中の「ソーサリアン・オリジナル」だ。過去のリメイク作品が少々不満の残るものだったので、このタイトルには期待したい。グラフィックはぐっと現代的に一新し、シナリオは忠実に再現する、というのが個人的な理想だ。

[illegible] 半端な出来なのが残念

文／菅原有香

第27回 DIABLO Ⅱのマルチプレイで使われる英語表現

ファンを待たせに待たせた上での発売となった「DIABLO Ⅱ」。発売されるや否や、散々じらされた不満も忘れてダンジョンに潜りまくるプレイヤーが続出している。専用サーバーであるbattle.netへのログイン人数は、すいている時でも2万人以上。週末などは5万人を超え、新しいゲームが作れない状態になるほどの人気だ。今回は、このDIABLO Ⅱのマルチプレイでよく使われる英語表現を解説していこう。

いったいどれほど発売が延期されてきたのか、それすら分からなくなってしまうほど待たされた「DIABLO Ⅱ」が、2000年7月1日についに発売された。発売初日からbattle.netが混雑するほど人気は過熱しており、世界中のプレイヤーがモンスターと日夜戦い続けている。ここでは、初心者から上級者までに役立つ、DIABLO Ⅱのマルチプレイでよく使われる英語表現や略語を紹介しよう。ぜひしっかりと覚えて、使いこなしてほしい。

●会話例

例1 パーティーメンバーを誘う場合

会話で使われる単語自体は、ほかのネットワークゲームとそう変わらない。DIABLO Ⅱでメンバー募集の際に特にはっきりさせる必要があるのは、ゲームの難易度(NORMAL、NIGHTMARE、HELL)と募集するクラス、そしてこれから挑戦する予定のACTだ。これらを押さえた上でメンバーを募集しよう。

Viper:wanna start normal game with me?
バイパー：だれか僕と一緒にNORMALモードでゲームを始めない？
Migel:Need more 2 members for ACT2 hopefully NEC and PAL
ミゲール：ACT2にあと2名メンバーを募集します。できればネクロマンサーとパラディンがいいな
Viper:o can I join? I'm a lvl14 paladin
バイパー：おっ、参加していい？ 僕はレベル14のパラディンだ
Migel:sure channel:mygame pass:zzz
ミゲール：もちろん。チャンネルはmygame、パスワードはzzzだよ
Viper:k thx
バイパー：オーケー、ありがとう
Migel:meet at town waypoint
ミゲール：町のwaypointで会おうぜ

メモ：wanna=want to、NEC=Necromancer、PAL=Paladin、lvl=Level、k=OK、thx=thanks

例2 ラグがひどい場合

戦闘中はしゃべっている暇などない。戦いに行く前や、アイテムの売り買いに町へ戻るとき、そして何らかのアクシデントが生じたときなどに話をする必要が出てくる。ここでは、ラグがある場合の会話例を紹介しよう。

Leo:garrr, extremely laggy!
レオ：うがーっ、ラグがものすごくひどいよ！
Joan:u okay leo? Guys plz wait for him
ジョーン：レオ、大丈夫？ みんな、待ってあげてよ
Gareth:oh fiddy you there?
ゲイレス：おっと、フィディーいるかい？
Fiddy:yeah a bit laggy but ok
フィディー：いるよ、ちょっとラグがあるけど平気だ
Leo:Im not okay... *sob*
レオ：おれは大丈夫じゃないよ……(泣)
Joan:hmm... well Fiddy don't summon skellys tonight please... leo is so laggy
ジョーン：うーん……ねえフィディー、今夜はスケルトンを召喚しないで……レオはすごくラグがひどいのよ
Fiddy:okie
フィディー：オーケー

メモ：u=you、plz=please、skelly=Skeleton、okie=OK

例3 トレードをする場合

DIABLO Ⅱでの楽しみの一つであるアイテム探し。自分だけでは限界があるので、アイテムのトレードは非常に盛んだ。battle.netにはトレード用のチャンネルもあるので、積極的に参加してみよう。

I have 2 parts of Angelic series for trade
トレード用にAngelicシリーズのパーツを二つ持ってます
What stats?
どんな性能ですか？
Looking for gloves/belts/boots that adds good STR
STRの数値を上げる手袋／ベルト／ブーツを探してます
I want skulls, better than chipped, /msg me
Skullが欲しいです、Chipped以上の質のものがあれば、メッセージを下さい
Trading my ring collections for your nice amu, NO GOLD/GEMS plz
私の指輪コレクションを、あなたのすてきなアミュレットと交換します。お金や宝石とのトレードはなしでお願いします

メモ：STR=Strength、/msg=メッセージを送信するコマンド

例4 感情を表現する場合

英語での質問の受け答えの仕方は知っていても、自分の気持ちを表現するのは案外難しい。気持ちや状態を示す単語は挙げると切りがないのだが、ここでは、まとめて覚えやすい"～ing"形を使った表現法を少し紹介しよう。

thats **amazing!**
それスゲエよ！
Those tiny monsters are quite **annoying**
こいつらちびモンスターは、ものすごくうざったいよ
man lag is very **frustrating**
なぁ、ラグってすごくイライラするよ
disgusting guys!
ムカつく連中だぜ！
I want something **exciting**
なんか燃えるようなことしたいなぁ

skulls

thats amazing!

laggy

I'm a lvl14 paladin

●略語／用語集

BN	=battle.net	battle.netは、DIABLO Ⅱの開発元Blizzard Entertainment社が提供する、接続使用料無料の対戦ロビーサーバー。battle.netへ接続すれば、自動的に最新のパッチがインストールされる
Duel	決闘	モンスターと戦う協力プレイではなく、プレイヤー同士の戦いを目的とするプレイ。己の強さを確かめるための決闘がほとんどだが、ゲーム内の金やアイテムをかけることも多い
PvP	=player versus player。対人戦	プレイヤーとの戦闘、またそれを目的とするプレイヤーのことを指す。Duelと似ているが、敵／味方に関係なく対人戦闘をするキャラクター、プレイヤーすべてを含むため、PKもこの部類に入る
PK	=player killer	ほかのプレイヤーを倒すことを目的としているプレイヤーのこと。嫌がらせ、PvPでの強さの追及、アイテム強奪など、その動機はさまざまだ。DIABLO Ⅱではプレイヤーを倒すと耳が手に入るため、これを勲章として集め続ける"耳狩りPK"(Ear Hunter、Ear Collector)も存在する
Cheat	ずる、不正行為	バグを悪用したり、データを解析したりしてキャラクターやアイテムを改造する行為。こうした不正行為をするプレイヤーはCheaterという。前作では、専用改造プログラムが出回り、反則的な強さのキャラクターや、本来できない設定になっている町で殺人を行うPK(TK=Town Killer)が横行した
Dupe	=duplicate。複製	アイテムを複製するチートを特にこう呼ぶ
Open	オープン	シングルプレイ、TCP／IP接続でのマルチプレイに兼用できるキャラクター。データが自分のマシンに保存されるため便利だが、Cheatの対象となりやすい
Realm／Close	クローズ	battle.netでのマルチプレイ専用キャラクター。battle.netにデータが保存されるため、Cheat対象にはならない
Legit	=legitimate。合法の、適法の	Cheatを一切行わないクリーンなプレイスタイル。それを守るプレイヤーのことはLegitterと呼ぶ。例)I am legit (私はずるをしません／ずるを許しません)
Hardcore／HC	ハードコア	1回死んだらキャラクターが消されてしまう、HARDCOREモードのキャラクターのこと。名前が赤で表示される
l8r	=later。後でね、またね	bye、cya(=see you)と並んでよく使われるのがこれ。一見意味不明だが、発音に注目。l+8(eight)+r=laterというわけだ
Stats	=status	ステータスのこと。キャラクターやアイテムの性能について語るとき使用される略語

Play Online 10

October No.028

発行人：染野正道
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03(3444)5797(編集部)
電話03(3444)5765(販売)
電話03(3444)5926(広告)
発行日：2000年10月1日(毎月1回1日発行)

編集長：長尾真樹
デスク：坂之上延隆
編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／弥富久和
編集協力：多田羅洋平／若木洋一
アートディレクター：登勢子
アメリカ駐在：Kaito Okutani
イラスト：横山　宏／S.Kohei
DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／アイダックデザイン／マイクロハウス／高嶋　恵／田中早奈江
写真：大澤　誠／神田喜和／株式会社ディー
広告担当：大嶋清太／荒井美帆
渉外：市原　孝
販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二
制作：中村寛文
印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright ©2000 DigiCube Co., Ltd.

編集後記

■先日、東京ビッグサイトで開かれた"ゆめテク"を取材してきた。雑誌に関連した情報を収集するのが目的だったのだが、会場の至る所で見掛けた数々のロボットに心を奪われてしまった。ホンダの2足歩行ロボットP3、NECのR100など、各種メディアで話題のロボットに加えて、アザラシ型のメンタルコミットロボットも展示されていた。これは精巧な動くぬいぐるみのようにも見えるのだが、リアクションによって人の心を癒すことが目的のロボットだという。いい年して、ぬいぐるみを触るのはどうかと思ったが、結局触ってみた。単純な性格なので、なんだか癒されたような気がした。　(長尾)

■DEATHMATCH ARENAで、「アウトトリガー」と「HALF-LIFE」の二つのDreamcast用タイトルを紹介したが、どちらもパソコンゲームファンに自信を持ってお勧めできる。アウトトリガーについては、すでにアーケード版をプレイした読者もいると思うが、今回の取材でマウスとキーボードでプレイしたところ、非常に快適にプレイできた。もともと、グラフィックのクオリティー、武器やマップのデザインなどについては高い完成度を持っていたため、後は操作性さえ改善されればと思っていた。ソフトの発売が楽しみだ。　(坂之上)

■休日に長野の高原でアウトドアを楽しんできた。元ボーイスカウト隊員は焚き火係、料理が好きな男はシチュー係、焼き具合に口うるさい奴は焼き鳥奉行など、各メンバーは自分を生かせる持ち場をそれなりに獲得していた。こういうとき、これといって特技がない人間(私だ)は不幸である。手持ちぶさたになってしまい、ハイペースで酒を飲み続け、辺りをうろうろしていたら、倒れそうになったランタンを思わず素手でつかんでしまい、指を火傷しちゃいました。　(ヤナギ)

■空気が沸騰しそうな暑さの中、立ち寄った本屋で『はっぴいな日々』という本を買った。日本の音楽史上に多大な功績を残した"はっぴいえんど"の活動を振り返った内容は、当時の時代の雰囲気を感じさせてくれる貴重な資料だ。写真家の野上眞宏氏によって撮影された4人のミュージシャン、彼らのその後の活躍を考えると、その若さとエネルギーに圧倒されてしまいそうである。ふと思い立ち、押入れの中から大滝詠一の「A LONG VACATION」を探し出して聞いてみた。抜けるような青空をイメージさせる歌声を聞きながら、この夏も乗り切れそうかな、と思った。　(ま)

■半年ぶりにへんとう炎を患った。すぐにかかりつけの耳鼻科へ通院したので、全治するまでにそれほど時間がかからなかったが、やはりキツかった。つばを飲み込むだけで激痛が走るのも大変だが、今回は治りぎわに血液とリンパ液(違うかも)が混じったものが、腫れていた部分から大量に流れ出てきて、相当気持ち悪かった。あと、タバコを吸っても全然美味しくなかったのも辛かった(だったら吸うなよ！)。やはり健康は大切だなぁ、と今さらながら思った。　(K児)

■OdigoというICQタイプのコミュニケーションツールが面白い。年齢や性別、国別などで現在オンライン中のユーザーを検索できる便利なツールだ。見知らぬユーザー同士の交流も頻繁に行われているようで、先日、武道とアニメに興味のあるブラジル在住の女性からメッセージが届いた。ただ、彼女の母国語がポルトガル語で英語があまりできないらしく、片言のコミュニケーションしか図れなかったのだが……。ともあれ、いろいろな国の人と交流していきたいと思う。　(Y-min)

■編集部で蚊に刺された。6Fまで飛んでくるのだろうか？ やっぱりエレベーターを利用しているのだろうか？ 私は蚊に刺されやすいタイプなので、夏の「ムヒ」は欠かせない。黒い服がいけないのか、皮膚呼吸しすぎなのか、アルコール好きがいけないのか。う〜〜ん。蚊に愛される要素が多すぎるんだろう。痒みさえなければ、血はあげるのに…。　(toseko)

Play Online 11月号予告 (9月22日発売)

「ULTIMA ONLINE」が切り開いたオンライン専用RPGという新ジャンル。その後、完全な3Dの世界を作り上げた「EVERQUEST」が登場し、今現在も多数のタイトルの開発が進んでいる。その中で本命と言われているのが、ULTIMA ONLINEの後継作「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」である。次号では、この作品に焦点を当て、進化を遂げるオンラインRPGの未来像を探ってみる。そして、アクションRPG「DIABLO II」の攻略記事では、セットアイテム、モンスター、上位レベルのスキルの話題を中心に、DIABLO IIをやりこんだ人にも役に立つ情報を大々的に掲載する。

また特集2では、サービス提供地域が全国規模に拡大されたNTTのフレッツ・ISDNやCATV、ADSLなどの通信サービスを取り上げ、ローコストでインターネットの常時接続を実現する方法を紹介する。

Play Onlineホームページ

URL　http://www.play-online.com/

ネットワークゲーマーのための掲示板、ゲームメーカーへのリンクなどを用意しています。一度ご覧ください。

広告索引／広告企業URL

表2見開き	メディアカイト	http://www.media-kite.co.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
ポスター	ガイナックス	http://www.gainax.co.jp/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006,007	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
p.008,009	37PLAY	http://www.37play.com/
p.010	ネクステック	http://www.dark-eyes.com/
p.011,013	メディアクエスト<㈱マイピック>	http://www.mediaquest.co.jp/
p.012	スクウェア	http://www.playonline.com/
p.014,015	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.016	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	http://www.japan.ea.com/
p.133	オーバートップ	http://www.messe-sanoh.co.jp/

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
www.tsy.co.jp
ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL：03-5272-8955 / FAX：03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

Play Online 10 2000
株式会社デジキューブ
2000年10月1日発行 毎月1回1日発行 第3巻第10号通巻28号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道 編集人／宮崎秀規 編集長／長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3444-5797(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3444-5926(広告)

T1117893100980
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©2000 DigiCube Co., Ltd.
雑誌17893-10 定価:980円 本体933円

より深いストーリー性が加えられ ゲームの魅力が増した『蒼きウル』

キャンペーンモードの内容と新機体“弔辞屋”の特性を徹底紹介

「蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュールⅡ」では、ストーリーに沿って展開されるキャンペーンモードや、新しい機体“弔辞屋”が追加され、ゲームを盛り上げてくれる。ここでは、本作の目新しい要素に焦点を当て、その内容を詳しく紹介しよう。

挿入ムービーで気分も盛り上がるキャンペーンモードが登場

「蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュール Ⅱ」(以下、ウルCFSⅡ)には、前作に登場しなかった新しい要素として、キャンペーンモードが用意されている。このキャンペーンモードは、七つのミッションで構成されており、ミッションを順に攻略していくと、物語も進んでいくようになっているのだ。ミッションの合間に挿入されるムービーは、ガイナックスお得意のアニメーション仕立て。字幕のみで、声優のアフレコが無いのは少々残念だが、世界観にマッチしたBGMが流れ、雰囲気を盛り立ててくれる出来栄えである。

友情とロマンにあふれるハードボイルドなストーリー

主人公、そして昔ながらの仲間たちが、懐かしい町へと戻って来た。酒場では、昔話に花が咲き、それぞれの近況を伝え合う。集まった理由は皆同じ。旧友であり、皇族でもある仲間の1人から、緊急の呼び出しを受けたのだ。翌日、王宮へ向かうと、出迎えた友から「革命派勢力の活動を根絶するため、力を貸してほしい」と頼まれる。革命派勢力に対しては、事情があって自国の軍が動かせないため、フリーの“騎士”を雇う必要があるというのだ。だが、主人公たちほどの腕利きパイロットを雇うのには、それなりの裏事情があったようだ。それは、精鋭の5機を一瞬にして撃墜してしまうほど強い、正体不明の敵機“弔辞屋”の存在である……。

弔辞屋と海猫屋の対決場面。左エンジンから炎を上げ、ぐらりと姿勢を崩す弔辞屋。キャンペーンモードでの物語のかぎを握るのは、この2機のようだ

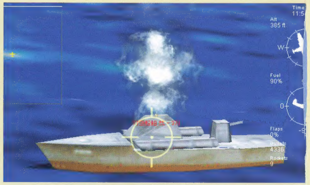
地上攻撃任務の決定版 “対空兵器の破壊”を攻略

ウルCFSⅡのキャンペーンモードでは、地上攻撃ミッションが多い。ロケット弾を無駄なく使って、うまく攻略していくのがポイントとなるだろう。

ここで取り上げる“対空兵器の破壊”ミッションは、地上攻撃任務の集大成とも言える。総計13基もの対空ユニットを撃破しなければならないのだ。しかし、このミッションでは、フライトシミュレーターの王道テクニックである“超低空進入からの機銃掃射”などの手段は使えない。それには二つの理由がある。一つ目の理由は、ウルCFSⅡでは地面との距離感がつかみにくく、高度にじゅうぶん余裕を持って飛んでいるつもりでも、地面と接触してしまうことがあるという点。二つ目の理由は、地面との接触を避けて少し高めに飛ぶと、対空砲火の攻撃が最も命中しやすい高度になってしまうという点だ。

結論としては、機銃で照準を合わせるのが難しい地上車輌をまずロケット弾で始末してから、高高度より急降下進入し、機銃射撃で艦船を攻撃するという手段がベストだと考えられる。艦船の弱点は艦橋部分なので、うまくそこに攻撃を集中させれば、機銃のみでも簡単に艦船を破壊できる。敵機に照準を合わせる練習にもなるので、ぜひともチャレンジしてほしい。

だいたいこのぐらいの距離、および高度からロケット弾を発射すれば安全だ。距離2000フィート以下、高度は1000フィート以上を保って、緩降下しながら狙いを付けよう。照準には、機関砲用のレティクルを使えば良い



海上ユニットの弱点はここだ。慣れるまでは大変かもしれないが、焦らずにうまく攻撃を命中させよう

最新鋭戦闘機“弔辞屋”の性能を徹底解剖

デザイン

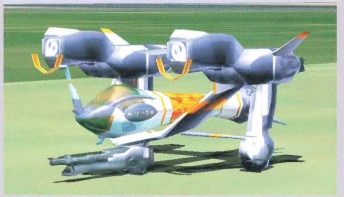
ウルCFSⅡから新たに登場した、山下いくと氏の大胆なデザインによる機体“弔辞屋”。その形状があまりに複雑なため、前作では3D化を見送られたそうだ。弔辞屋は、個性的な機体が集まっているウルCFSⅡの中でも、最も奇抜な形状をした機体だと言えよう。

攻撃特性

左右上部にマウントされたエンジンの形状、固定脚などから、弔辞屋が局地戦用V/STOL(垂直/短距離離着陸)機だと分かるだろう。最高速度は500ノット前後だが、強力な武装とすさまじいV/STOL性能を持っている。そのため、“敵機を追い越させてから一撃必殺のキャノン砲を撃ち込む”といった、加減速をうまく使い分ける戦法に適している。

弱点と対処法

旋回性能は大したことがないので、弔辞屋の相手をするときは、500ノット強の速度を保ちながら、遠距離射撃をメインに戦うと良いだろう。注意したいのは、弔辞屋の後方武装は非常に強力なので、風車屋などの脆い機体だと、攻撃を一発受けただけでも機体が空中分解してしまうという点だ。AI機の弔辞屋は、すれ違い直後などに巧みに攻撃を当ててくるので要注意。弔辞屋には、なるべく近寄らないことが重要だ。



滑走路に佇む弔辞屋。細部まで丁寧に作り込まれているのがよく分かる。この弔辞屋の形状は、どの角度から撃たれても被弾面積が大きくなってしまうという、あまりうれしくない特徴も持っている

後方兵装使用時の注意

敵機としてミッションに登場する弔辞屋は、自慢の後方武装を乱射してくるが、自分がこの後方武装を使う際は注意が必要だ。自軍の弔辞屋は未完成品のようで、後方武装は2発しか撃てず、撃つと自機にまでダメージを与えてしまうのだ。決死の一撃を放つ場合を除いて、後方武装は気軽に発射しない方がいい。

魅力的なキャラクター紹介

ウルCFSⅡに登場するキャラクターは、“騎士株”(数字)で呼ばれており、固有の名前は付けられていない。これは、『蒼きウル』独特の世界観に基づいており、「名前でイメージを固定したくない」という考えがあるそうだ。ここでは、物語にかかわる主要な4人のキャラクターを、それぞれの愛機と交えて紹介しよう。

主人公

大戦時に、国の英雄とまで呼ばれたパイロット。大戦中は“波乗り”と呼ばれる、対空武装網をかいくぐって超低空進入を行う部隊に所属していた。愛機は、深紅の軽量戦闘機“海猫屋”。安定性を犠牲にして高機動を実現している。スティックをほとんど引かずに、軽く触れる程度(全ストローク量の10%以内が目安)で操縦すれば、驚異的な速さでの旋回が可能となる。戦闘時の最適スピードは500ノット前後。この速度帯なら、何度旋回しても飛行速度がほとんど落ちないという、恐ろしい性能を持った機体だ。

女騎士

主人公を気遣う態度がかわいい彼女は、れっきとした騎士。愛機を駆って派手な空中戦や低空進入を披露する。使用機体は、むちゃな機動をしても失速することが少なく、初心者でも扱いやすい機体だ。また、ラダーがよく利くのが特徴で、この特徴を踏まえた機動をマスターすれば、海猫屋にすら勝てるほどの旋回性能を発揮できるだろう。

騎士

妻を持ちながらも、騎士家業から足を洗えない、主人公の旧友。仕事のないときは、ギターを奏でるのが趣味らしい。使用機体はの機体特性は、海猫屋に近い。だが、後方機銃が6連装化されている代わりに前方機銃の性能が貧弱なため、活用するのが難しい機体だ。

若い軍人

いつもヘッドフォンを外さない、近衛空軍の若手パイロット。愛想は悪いが、腕は確かなようだ。使用機体は、とにかく前方武装を徹底的に強化した仕様になっている。爆撃機への攻撃や、対地攻撃で威力を発揮するだろう。ただ、武装強化のために機体の重量が増加しており、加減速に時間がかかる。その点を除けば、運動性能は援護機 青に近い。

© GAINAX © ガネーシャ

scanned & edited
by kitsunebi